



”Ei häirintää pelkällä moderoinnilla ratkaista, ongelma on paljon suurempi”

Naisten kokemuksia verkkomonipeleissä tapahtuvasta häirinnästä ja verkkomonipelikulttuurin kehittämisestä

Kiia Jokela

Kaisa Kuhalainen

OPINNÄYTETYÖ
Helmikuu 2020

Sosionomin tutkinto-ohjelma

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosionomin tutkinto-ohjelma

JOKELA, KIIA & KUHALAINEN, KAISA:

”Ei häirintää pelkällä moderoinnilla ratkaista, ongelma on paljon suurempi”

Naisten kokemuksia verkkomoninpeleissä tapahtuvasta häirinnästä ja verkkomoninpelikulttuurin kehittämisestä

Opinnäytetyö 87 sivua, joista liitteitä 7 sivua
Helmikuu 2020

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa naisten verkkomoninpeleissä kokeman sukupuolittuneen häirinnän kokemuksia sekä häirinnän ja sen mahdollisten haittavaikutusten käsittelykeinoja sekä aineiston perusteella kuvailla näitä ilmiöitä. Lisäksi opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa, mistä hyvä verkkomoninpelikulttuuri syntyy ja miten naisten mielestä verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään voisi puuttua.

Opinnäytetyö toteutettiin käyttämällä pääasiassa laadullisia menetelmiä, mutta analyysissa hyödynnettiin myös määrällisen menetelmän elementtejä. Aineiston keruu toteutettiin puolistrukturoidulla sähköisellä kyselylomakkeella, jota levitettiin erilaisilla pelaamiseen liittyvillä keskustelualustoilla. Aineisto analysoitiin teoriaohjaavalla sisällönanalyysillä. Analysoitavia vastauksia kertyi yhteensä 138 kappaletta.

Opinnäytetyön tulosten mukaan naiset kokivat verkkomoninpelejä pelatessaan useita erilaisia sukupuolittuneen häirinnän muotoja, vaikka kaikilla ei ollutkaan yhtenäistä kokemusta siitä, mikä on häirintää. Niin ikään häirinnän ja sen haittavaikutusten käsittelyyn useimmat osasivat nimetä ainakin yhden käyttämänsä keinon. Hyvä verkkomoninpelikulttuuri muodostui tulosten perusteella yhteisöllisyydestä, yhdenvertaisista lähtökohdista, positiivisesta ilmapiiristä ja peliympäristöstä, pelaamisen ilosta sekä onnistuneesta pelin sisäisestä yhteistyöstä. Häirintään puuttumisen puolestaan nähtiin kuuluvan laajasti kaikille pelikulttuuriin osallistuville.

Pelaaminen ja verkon kautta tapahtuva häirintä ovat ajankohtaisia ilmiöitä, joiden jatkotutkimukselle voi todeta olevan tarvetta. Opinnäytetyön tulosten perusteella voi sanoa, että verkkomoninpelikulttuurissa on olemassa sukupuoleen perustuvia syrjiviä rakenteita, joita tulisi purkaa tasa-arvoisempien lähtökotien saavuttamiseksi. Jatkotutkimusta voisi tehdä esimerkiksi sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen kokemuksista tai tutkia voisi myös miesten kokemuksia häirinnästä verkkomoninpelialustoilla.

Asiasanat: häirintä, sukupuolittunut häirintä, verkkomoninpelaaminen, naiset

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

JOKELA, KIIA & KUHALAINEN, KAISA:

"Harassment can't be resolved only with moderating, the problem is much bigger"

Women's experiences of harassment in online multiplayer games and thoughts on improving online gaming culture

Bachelor's thesis 87 pages, appendices 7 pages
February 2020

The purpose was to gather information about women's experiences on gendered harassment in online multiplayer games and their coping mechanisms regarding the experienced harassment and its negative effects. In addition, the aim was to find out what the women perceive makes a good online multiplayer gaming culture, and who women think should intervene when harassment occurs in online multiplayer games.

Both qualitative and quantitative methods were applied in the study. The data were collected using a semi-structured electronic questionnaire that was distributed in different gaming-centered online communities and analyzed through qualitative, abductive content analysis. The analyzed material consisted of 138 answers.

The results indicate that women experience many forms of gendered harassment in online multiplayer games. Women's coping strategies consisted of many different means, majority of them being seeking support from friends, family and like-minded communities. Good online multiplayer gaming culture consisted most notably of equality and communality. In addition, it was seen that everyone in gaming culture was partially responsible for intervening with harassment.

In conclusion, it can be stated that there are gender-based discriminatory structures in online multiplayer gaming culture that prevent some of the women from fully participating. Further studies could be conducted regarding the experiences of gender or sexual minorities.

Key words: harassment, gendered harassment, online multiplayer gaming, women

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	SUKUPUOLEN SOSIAALINEN RAKENTUMINEN JA SUKUPUOLIT- TUNUT HÄIRINTÄ	8
2.1	Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen	8
2.2	Sukupuoli	9
2.3	Häirintä, syrjintä ja vihapuhe	10
3	PELAAMINEN	13
3.1	Digitaaliset pelit ja verkkomoninpelaaminen	13
3.2	Pelaaminen ja sukupuoli	14
3.3	Pelaajaidentiteetti ja sukupuolittunut pelikulttuuri	17
4	HÄIRINTÄ VERKKOMONINPELEISSÄ	21
4.1	Naisten kokema häirintä verkkomoninpeleissä	21
4.2	Pelikulttuurin syrjivien rakenteiden purkaminen	24
5	OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TOTEUTUS	26
5.1	Opinnäytetyön tausta	26
5.2	Tavoite, tarkoitus ja tutkimuskysymykset	27
5.3	Kyselyn toteuttaminen	28
5.4	Tutkimusote ja aineiston analyysi	30
6	AINEISTON ESITTELY	35
6.1	Ikä ja pelitottumukset	35
6.2	Häirinnän vaikutus sukupuolen salaamiseen	36
6.3	Kokemuksia häirinnästä	39
6.4	Häirinnän haittavaikutukset ja niiden käsittelyn keinot	44
6.5	Hyvän verkkomoninpelikulttuurin osatekijät	50
6.6	Häirintään puuttuminen	52
7	JOHTOPÄÄTÖKSET	58
7.1	Naisten kokema sukupuolittunut häirintä verkkomoninpeleissä ...	58
7.2	Naisten keinot käsitellä häirintää ja sen haittavaikutuksia	60
7.3	Hyvän verkkomoninpelikulttuurin lähtökohdat	63
7.4	Verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään puuttuminen	64
8	POHDINTA	66
8.1	Opinnäytetyöprosessi	66
8.2	Eettisyys ja luotettavuus	67

8.3 Pohdintaa tuloksista	69
8.4 Jatkotutkimusehdotuksia ja palaute	71
LÄHTEET	74
LIITTEET	81
Liite 1. Kyselylomake	81
Liite 2. Saatekirje	85
Liite 3. Analyysiesimerkki	86

ERITYISSANASTO

Battle royale	pelilaji, jossa pelaajan tavoitteena on olla viimeisenä hengissä
Discord	videopeliyhteisöille suunnattu kommunikaatioväylä
e-sports	kilpapelaminen
egirl	videopelejä pelaavasta naisesta tai tytöstä käytetty halventava nimitys
flaming	verkkomoninpeleissä tapahtuvaa sukupuolesta riippumaton pelaajien välistä aggressiivisävytteistä kanssakäymistä, jota ei yleensä kuitenkaan mielletä häirinnäksi
griefing	verkkomoninpeleissä tapahtuvaa pelin ominaisuuksien ja mekaniikoiden tahallista väärinkäyttöä, jonka tarkoituksena on häiritä muita pelaajia ja heidän pelikokemustaan
kilta	verkkomoninpeleissä pelaajien muodostama käyttäjäryhmä
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena, reaaliaikainen joukkueittain pelattava verkkopeli, jossa tavoitteena tuhota vastapuolen tukikohta
striimaaja	suoratoistopalveluihin sisältöä tuottava henkilö
toksisuus	verkkomoninpeleissä esiintyvää epäasiallista käyttäytymistä kutsutaan usein toksiseksi, esim. flaming, griefing
Twitch	videopelien suoratoistoon suunniteltu alusta, johon kuka tahansa voi luoda sisältöä

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aiheena on naisten kokemukset verkkomoninpeleissä tapahtuvasta sukupuolittuneesta häirinnästä sekä verkkomoninpelikulttuurin kehittämisestä. Häirintä on verkkomoninpeleissä yleistä, ja sitä voi tapahtua kenelle tahansa. Päädyimme kuitenkin rajaamaan opinnäytetyön koskemaan naisia ja heidän kokemuksiaan, sillä naisten kokemaan häirintään ja syrjintään pelikulttuurin sisällä liittyy yleensä laajempia sukupuolittuneita rakenteita. Naisnäkökulma pelaamiseen on tärkeää, sillä näin lähestytään sukupuolittuneiden stereotyyppien murtamista, syrjimätöntä pelikulttuuria sekä edistetään osallisuuden mahdollisuutta. Olemme lisäksi molemmat itse pelaavia naisia, joten omakohtaiset kokemuksemme ja henkilökohtainen kiinnostus aiheetta kohtaan toimivat myös opinnäytetyön lähtökohtina.

Myös myöhemmin esiteltävä vuoden 2014 Gamergate on erinomainen esimerkki sukupuolten epätasa-arvosta pelikulttuurissa sekä aiheen ajankohtaisuudesta ja painoarvosta. Naisiin kohdistuva häirintä on noussut keskusteluun erityisesti 2010-luvun jälkimmäisellä puoliskolla, ja ”takaisin keittiöön” –tyyliset heitot tai seksuaalinen häirintä ovat monen naisen jakamia kokemuksia myös verkkomoninpelien maailmassa. Aihe on saanut huomiota myös julkisessa keskustelussa, kun naisten kokemasta häirinnästä ja seksismistä on uutisoitu muutenkin kuin pelaamisen kontekstissa. Uutisissa kerrotaan naisten kokemasta vähättelystä ja uhkailusta. (Esim. Typpö 2016; Vaarala 2017). Huolimatta jo useita vuosia aiheen ympärillä käydystä keskustelusta se on edelleen ajankohtainen.

Keväällä 2018 teimme seminaarityön liittyen naisten kokemuksiin sukupuolen vaikutuksesta verkkomoninpelaamiseen. Seminaarityön perusteella totesimme monen naisen kokevan sukupuoleen liittyvän häirinnän verkkomoninpelimaailmassa ongelmaksi. Halusimme jatkaa seminaarityön pohjalta opinnäytetyöhön, jossa voisimme syventää osaamistamme ja ymmärrystämme aiheesta. Olemme opinnäytetyössämme pyrkineet tarkastelemaan pelikulttuurin sukupuolittuneita rakenteita häirinnän näkökulmasta erityisesti naisten henkilökohtaisella ja kokemuksellisella tasolla. Tämän lisäksi olemme halunneet opinnäytetyössä selvittää, millaisia keinoja naisilla on käsitellä kokemaansa häirintää ja mistä tekijöistä he kokevat hyvän verkkomoninpelikulttuurin syntyvän.

2 SUKUPUOLEN SOSIAALINEN RAKENTUMINEN JA SUKUPUOLITTUNUT HÄIRINTÄ

2.1 Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen

Tässä opinnäytetyössä lähdetään siitä perusajatuksesta, että kokemuksemme todellisuudesta on sosiaalisesti rakentunutta. Tällaista ajattelutapaa kutsutaan sosiaalseksi konstruktionismiksi. Sosiaalinen konstruktionismi tarkastelee sitä, miten tietoa ja tätä kautta todellisuutta luodaan ja ymmärretään (Andrews 2012). Todellisuutemme rakentuu sosiaalisesti vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa (Berger & Luckmann 1994, 40). Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan sosiaalista konstruktionismia, koska verkkomoninpeleissä kohdattuun sukupuolittuneeseen epäasialliseen käytökseen liittyy vahvasti se, millaisena me pelaajuuden näemme ja millaisia rooleja eri sukupuolille annamme.

Sosiaalinen konstruktionismi hylkää sen ajatuksen, että ihmisen kokemukset olisivat totuus. Eri aikoina eri tarpeisiin tuotetut merkitykset ja todellisuuden kuvaukset voivat poiketa toisistaan paljonkin. (Galbin 2014, 82–85.) Hyvänä esimerkkinä tästä on sukupuolesta tuotettu ”tieto”, jota on käytetty historiassa valta-asemien rakentamiseen ja ihmisryhmien sortamiseen. Toistuvat kokemukset ja niiden jakaminen synnyttää institutionalisoitunutta tietoa, joka toisinaan taas sosiaalisesti määritellään faktoiksi. Nämä faktat puolestaan kontrolloivat käyttäytymistä ja rooleja tiettyjen ryhmien ja kulttuurien sisällä. Instituutiot rakentavat tyypittelyjä, jotka ennustavat jollekin yksilölle tiettyjä ominaisuuksia tai toimintatapoja oletuksiin nojautuen luoden näin identiteettejä ja rooleja. Rooli tässä tarkoittaa, että vain tietyt kriteerit täyttävä toimija voi tehdä jotakin tiettyä asiaa. (Berger & Luckmann 1994, 79–87.) Tällainen rooli tämän opinnäytetyön kontekstissa voisi olla esimerkiksi ”pelaaja” ja instituutio ”pelikulttuuri”. Pelikulttuuri on siis luonut tietynlaisen pelaajan roolin, jota voi suorittaa vain tietynlainen henkilö.

Instituution sisään syntynyt ryhmä edelleen tuottaa ja ylläpitää merkityksiä ja sosiaalisesti objektivoitua tietoa, joka toisinaan voi olla sidoksissa ryhmän sosiaaliin intresseihin. Eri ryhmien tuottamat tiedot saman instituution sisällä saattavat olla keskenään ristiriidassa, jolloin ryhmät pyrkivät oikeuttamaan oman mallinsa.

Ihminen tavoittelee luonnostaan tiettyjen mallien ylläpitämistä, jolloin omasta poikkeavat mallit pyritään usein mitätöimään toisinaan kyseenalaisillakin keinoilla, kuten vähättelyllä ja uhkailulla. (Berger & Luckmann 1994, 100–104.) Pelikulttuurin sisään syntynyt ryhmä ”pelaajat 1” siis saattaa ylläpitää mallia esimerkiksi ”oikeanlaisesta” pelaajuudesta ja sulkea näin joitakin sen ulkopuolelle. Saman pelikulttuurin sisällä toimiva ryhmä ”pelaajat 2” taas ylläpitää toisenlaista mallia pelaajuudesta, jolloin ryhmät pyrkivät mitätöimään toistensa mallit.

2.2 Sukupuoli

Jotta voidaan tarkastella sukupuolen vaikutuksia verkkomoninpelikokemukseen tässä opinnäytetyössä, on ensin ymmärrettävä mitä sukupuoli on ja mitä tarkoitetaan, kun puhutaan ”naisesta”. Sukupuolella voi nähdä olevan vaikutus siihen, minkälaisia kokemuksia pelaaminen tarjoaa, kuten myöhemmin voidaan todeta.

Sana ”sukupuoli” on itsessään suomen kielessä epätarkkuudessaan hieman ongelmallinen, koska se viittaa sekä ruumiillisiin että sosiaalisiin aspekteihin yksilössä. Näin ollen sanasta ”sukupuoli” ei voida suoraan tarkastella, puhutaanko ruumiillisiin vai sosiaalisiin asioihin viittaavasta sukupuolesta. Esimerkiksi englannin kielessä on olemassa - joskaan ei sekään ongelmaton - erottelu sex-gender, joista ensimmäinen viittaa ruumiilliseen ja toinen sosiaaliseen. Tästä huolimatta voidaan sanoa, että maailmamme vaikuttaa sukupuolittuneelta, kun tarkastellaan esimerkiksi kulutustuotteiden jaottelua tai tämän opinnäytetyön kontekstissa pelikulttuuria. (Juvonen, Rossi & Saresma 2010, 12–14).

Sukupuoli voidaan ymmärtää sosiaalisen ja ruumiillisen lisäksi esimerkiksi roolina, tekemisenä, tyylinä, tapana tai olemuksena (Ojala, Palmu & Saarinen 2009, 17). Sukupuolta voidaan tarkastella paitsi ihmisiin liittyvinä määreinä, ominaisuuksina ja niiden kokonaisuuksina, mutta myös erilaisina yhteiskunnallisina tai ihmisten välisinä suhteina - valtasuhteina, hierarkioina tai järjestelmänä (Rossi 2010, 22). Monesti sukupuolen perusteella oletetaan ja selitetään myös yksilön käyttäytymistä ja mielenkiinnonkohteita (Vilkkä 2010, 25). Tässä opinnäytetyössä

sukupuolesta puhuttaessa tarkoitetaan ennen kaikkea sosiaaliseen liittyvää sukupuolta, koska vastaajien kokemukset perustuvat siihen, että toiset ihmiset näkevät nämä naissukupuolen edustajina.

Sukupuolta on ymmärretty ja tuotettu eri aikoina eri tavoin, eroja korostettu tai häivytetty kulttuureittain ja aikakausittain. On kuitenkin myös ollut erilaisia sukupuoleen sidottuja rooleja, joiden ulkopuolelle asettuminen tai jääminen on voinut aiheuttaa yhteiskunnasta ulos suljetuksi tulemistä. Sukupuolirooleista puhuttaessa ei puhutakaan suoraan miehistä tai naisista, vaan tämän jaottelun aiheuttamista sosiaalisista seurauksista. Seuraukset eivät edelleen jakaudu vain naisten ja miesten välille, vaan rooleista poikkeaminen voi aiheuttaa eriarvoisuutta myös oman sukupuolen sisällä. (Rossi 2010, 25–36). Nämä sosiaaliset seuraukset ovat tämän opinnäytetyön keskiössä. Odotetuista rooleista poikkeaminen saattaa johtaa negatiivisiin sosiaalisiin seurauksiin verkkomoninpeliympäristössäkin.

Ihmisen ruumiillisuuden voi katsoa olevan oleellisessa osassa sosiaalisen sukupuolen rakentumisessa ja tuottamisessa. Se on ikään kuin se tyhjä pohja, jolle annetaan sosiaalisessa ympäristössä erilaisia merkityksiä, ja jonka kautta näitä merkityksiä taas edelleen performoidaan. Sukupuoli siis syntyy dialogisessa suhteessa itsen ja sen ulkopuolella olevan kanssa: minuus suhteessa muuhun ja naiseus suhteessa miehuuteen, joka on historiallisesti tarkasteltuna oletusarvoinen sukupuoli. (Butler 1999, 11–14). Jo Simone de Beauvoir esittää klassikossaan *Toinen sukupuoli*, että naiseksi ei synnytä, vaan tullaan. Ruumiillisuus on tässä tärkeä tekijä, sillä siihen heijastetaan ulkopuolelta odotuksia, jotka painostavat tätä tietyn ruumiillisuuden edustajaa kasvamaan ”naiseksi”. (de Beauvoir, 1973, 301, Butlerin 1999, 12 mukaan).

2.3 Häirintä, syrjintä ja vihapuhe

Häirinnäksi määritellään Suomen laissa henkilöön liittyvän syyn perusteella tapahtuva ihmisarvoa tarkoituksellisesti tai tosiasiallisesti loukkaava käyttäytyminen, jolla luodaan henkilöä halventava tai nöyryyttävä taikka häntä kohtaan uhkaava, vihamielinen tai hyökkäävä ilmapiiri (Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014 14§). Sukupuolisen häirinnän voi nähdä olevan sellaista huomiota, jota kohde ei

ole pyytänyt tai toivonut osakseen, ja joka liittyy jollakin tavalla kohteen sukupuoleen. Lisäksi toiminta saa kohteen tuntemaan erilaisia negatiivisia tunteita, kuten noloutta, pelkoa, loukkaantuneisuutta tai vihaa. (Aaltonen 2006, 13). Tässä opin-
näytetyössä syrjinnästä puhuttaessa tarkoitetaan välitöntä syrjintää, joka määri-
tellään henkilöön liittyvän syyn perusteella tapahtuvaksi epäsuotuisaksi kohte-
luksi muihin vertailukelpoisessa tilanteessa oleviin nähden (Yhdenvertaisuuslaki
1325/2014 10§).

Vihapuhetta ei löydy Suomen rikoslaista, mutta se on häirintään ja syrjintään kie-
toutunut ilmiö. Sekä vihapuhe että häirintä perustuvat syrjimiseen. (Korhonen,
Jauhola, Oosi & Huttunen 2016, Alinin 2018, 11 mukaan.) Lisäksi on muistettava
erottaa toisistaan vihapuhe ja erityisesti verkkoalustoilla yleinen vihainen puhe.
Vihainen puhe on kyllä luonteeltaan aggressiivista, mutta ei kohdistu henkilöihin
tai ryhmiin näiden oikeuksia loukkaavalla tavalla. Esimerkiksi poliittisiin päätöksiin
yleisesti kohdistuva vihainen puhe ei ole vihapuhetta. Vihapuhe on rakenteelli-
sempaa ja oikeuttaa suvaitsemattomuuteen liittyvää vihaa ja syrjintää. Vaikka vi-
hapuhetta ei ole rikoslaissa, siihen liittyviä rikosnimikkeitä ovat esimerkiksi kiihot-
taminen kansanryhmää vastaan, kunnianloukkaus tai yksityiselämää loukkaavan
tiedon levittäminen. Vihainen puhe ei loukkaavasta luonteestaan huolimatta täytä
vihapuheen tunnusmerkkejä, koska se ei kohdistu tiettyihin yksilöihin tai ryhmiin,
tai loukkaa näiden oikeuksia. Vihainen puhe on sananvapauden suojaamaa, vi-
hapuhe ei. (Yhdenvertaisuusvaltuutettu, n.d..) Vaikka häirintä, syrjintä tai viha-
puhe eivät olekaan aina yksinkertaisesti tunnistettavissa, voi niiden hämäriä ra-
jojakin tutkia kriittisesti. Toiminta sekä käytetyt termit voivat ilmetä sellaisina, joita
voitaisiin sanoa kenelle tahansa. Todellisuudessa kohde ei ole sattumanvarai-
nen, vaikkei häiriköijä sitä aina itse tiedostakaan. (Alin 2018, 38.)

Kaikki häirinnän, syrjinnän ja vihapuheen kokemukset eivät välttämättä edusta
väkivaltaa, mutta liikkuvat kuitenkin väkivallan ja ei-väkivallan rajalla. Tästä huo-
limatta usein nämä kokemukset voi nähdä vähintään sidonnaisena väkivaltaan.
(Ronkainen 2017, 20.) Onkin hyvä tehdä katsaus siihen, mitä väkivalta merkitsee
erityisesti valtarakenteita muokkaavana, sukupuolittuneena ilmiönä, sillä verkko-
moninpelaamiseen kontekstissa häiriköinnin voi argumentoida liittyvän sukupu-
leen ja siihen, kenellä on oikeus käyttää tilaa. Termiä väkivalta käytetään tässä

yhteydessä kuvaamaan nimenomaan ei-fyysistä väkivaltaa, joka ilmenee erilaisina häirinnän, syrjinnän ja vihapuheen muotoina.

Sukupuoli on yksi kulttuurisesti sekä yhteiskunnallisesti merkittävä ohjaava tekijä väkivallan yhteydessä. Binäärisesti aseteltuna miesten ja naisten tekemä ja kokemaa väkivaltaa eroavat toisistaan sekä laadullisesti että kontekstuaalisesti, ja ovat useimmiten jollain tavalla sukupuolistuneita. (Ronkainen 2017, 17.) Väkivallalla on monia muotoja, ja se voi olla esimerkiksi välineellistä, jolloin sen voi nähdä keinona hankkia valta-asema toiseen nähden (Arendt 1969, 51). Välineellisen olemuksensa vuoksi väkivalta vaatii oikeutuksen, joka on tilannekohtaisesti neuvoteltavissa kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Juuri tämä oikeuttamisen kulttuuri onkin väkivaltailmiön oleellinen osa, jolla voidaan tehdä siitä ongelmaton. Väkivallan joidenkin muotojen yhteiskunnallisesti muovautunut arkiluonteisuus johtaa siihen, että ne jäävät meille tunnistamattomiksi silloinkin, kun voimme ne havainnoida. (Ronkainen 2017, 18.) Esimerkiksi verkkomoninpeleissä kohdattu rajukin epäasiallinen käytös saatetaan oikeuttaa sillä, että sen nähdään kuuluvan pelaamisen luonteeseen. Turhautumisesta pelitilanteessa voi nousta harkitsematonta sukupuolittunutta väkivaltaa, ja tavoitteellista väkivaltaa voidaan käyttää esimerkiksi naisten peliyhteisöstä ulossulkemiseen. Toisaalta taas harkitsematonkin väkivalta voi tässä yhteydessä toimia tavoitteellisen väkivallan tavoin ja karkottaa joitain osallistujia.

Jatkossa opinnäytetyössä käytetään pääasiassa termiä "häirintä". Tulee kuitenkin huomata, että kaikki edellä mainitut ilmiöt ovat häirinnän kanssa sekä keskenään läheisiä, yhteen kietoutuneita ja vaikeasti eroteltavia. Esimerkiksi häirintä on syrjintäperustaista käytöstä ja syrjintä puolestaan voi olla välineellistä ja rakenteellista väkivaltaa.

3 PELAAMINEN

3.1 Digitaaliset pelit ja verkkomoninpelaaminen

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan yleensä pelejä, joita pelataan digitaalisella laitteella, kuten esimerkiksi tietokoneella, pelikonsolilla, puhelimella tai televisiolla. Pelilaitteet voidaan liittää myös internetiin, mikä mahdollistaa pelaamisen verkon välityksellä yhdessä muiden pelaajien kanssa. Fyysisesti yhdessä pelaaminen tapahtuu usein tuttujen ihmisten kanssa, kun taas virtuaalisessa tilassa, eli pääasiassa verkkomoninpeleissä muut pelaajat voivat olla keitä tahansa. (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2009, 2–5; Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2–3.)

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan naisten kokemaa häirintää verkkomoninpeleissä. Verkkomoninpelit ovat yksi digitaalisen pelaamisen muoto, jolla tarkoitetaan pelejä, joita useampi kuin yksi pelaaja voi pelata samanaikaisesti internetin välityksellä (Jennings 2006, 12). Verkkopeleissä korostuvat pelaajien keskeinen sosiaalinen vuorovaikutus ja toisaalta anonyymius. Kun pelaajia on useita, täytyy pelissä selviytyäkseen kommunikoida muiden pelaajien kanssa. Peliin liittyvän tehtäväkeskeisen kommunikaation lisäksi peleissä on myös toisenlaista pelaajien välistä kommunikaatiota, jonka tarkoituksena on esimerkiksi motivoida kanssa-pelaajia. Pelaajan todellinen henkilöllisyys ja identiteetti ei usein ole toisten pelaajien tiedossa, vaan nämä näkevät pelaajan peliin luoman nimimerkin, häntä edustavan kuvan tai hahmon, tai kuulevat hänen äänensä. (Kasvi 2010, 16–17; Siitonen 2007, 18.)

Erilaisia verkkomoninpelejä ovat esimerkiksi tiimityöskentelyyn ja ampumiseen perustuvat verkkopelit kuten Counter-Strike ja massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit (MMORPG) kuten World of Warcraft (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 7). Counter-Strike on esimerkki first person shooter (FPS) -pelistä, joka on nopeatempoinen moninpeli, jossa joukkueet kilpailevat toisiaan vastaan. Massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä kuten World of Warcraftissa pelissä voi olla yhtäaikaaisesti kuitenkin useita tuhansia pelaajia ja pelin tavoitteet voivat vaihdella eikä pelin tavoitteena ole yksinkertaisesti ”voittaa” tai ”hävitä”. Verkkomoninpelien pelaajamäärät voivatkin vaihdella aina muutamasta pelaajasta tuhansiin pelaajiin, jotka toimivat samassa peliympäristössä. (Ruddock &

Ruhala 2010, 41; Siitonen 2007, 19–20.) Verkkomoninpelit eroavat muista digitaalisen pelaamisen tyypeistä myös siten, että verkkopeleissä on usein kyse omistautuneemmasta harrastepelaamisesta (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 30). Joidenkin verkkomoninpelien voidaan nähdä siis olevan kilpailullisempia ja tavoitteellisempia kuin toisten.

3.2 Pelaaminen ja sukupuoli

Pelit ovat tärkeä osa myös lasten ja nuorten kulttuuria iästä tai sukupuolesta riippumatta. Sukupuolen merkitys peleissä ja pelikulttuurissa korostuu pelaamisen yleistyessä. Digitaalisten pelien mielletään usein kuuluvan miehille ja pojille, vaikka todellisuudessa naiset ja työt pelaavat lähes yhtä paljon, mutta he pelaavat eri pelejä. On tärkeää kiinnittää huomiota pelikulttuurin sukupuolittuneisiin piirteisiin. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 118.)

Sukupuolen ja pelaamisen tutkimisen katsotaan saaneen alkunsa 90-luvulla, jolloin pelikulttuurin miesvaltaisuus oli edelleen vahvasti esillä huolimatta naispelaajien määrän kasvusta. Tässä ”ensimmäisessä aallossa” huomio kiinnittyi sukupuolien välisiin eroihin ja siihen, etteivät tytöt pelaa. Asiaan haluttiin muutosta digitalisoituvassa maailmassa, ja tytöille alettiin kehittää omia pelejä. Pelit olivat kuitenkin vahvan stereotyyppitettyjä, eivätkä menestyneet. 2000-luvun ”toinen aalto” siirsi huomiota pelaamiseen sosiaalisiin konteksteihin ja kiinnostui jo pelaavista tytöistä ei-pelaavien sijaan. Sosiaalisten verkostojen vaikutusta pelaajuuteen alettiin ymmärtää ja pelikulttuurin sosiaalinen saavutettavuus kyseenalaistettiin. 2010-luvun ”kolmas aalto” puolestaan keskittyy intersektionaalisuuden ja maskuliinisuuden kysymyksiin. (Friman 2015a, 25–27.)

Tietokoneharrastaminen ja pelikulttuuri olivat vielä 2000-luvun alussa poika- ja miesvaltaisia alueita. 1980-luvulla tietokone- ja peliharrastajat olivat lähes yksinomaan poikia, mutta 1990-luvulta lähtien myös tytöt ovat löytäneet tietokone- ja peliharrastuksen piiriin. Aktiivisesti tietokoneita ja pelaamista harrastavat tytöt ja naiset olivat tuolloin kuitenkin selvänä vähemmistönä tietokone- ja peliharrastajien keskuudessa. (Suoninen 2002, 100.) Myös 90-luvun lopun ”Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri” -tutkimusaineiston (Saanihahti 1999) perusteella pelit ja

pelaaminen kiinnostivat suomalaisia poikia selvästi tyttöjä enemmän. Tietokone- ja konsolipelit määriteltiin poikien ”omimmaksi” alueeksi ja pojat pelasivat ajallisesti sekä enemmän että pitempään kuin tytöt. Tytöt ja pojat pelasivat myös erilaisia pelejä; tytöt suosivat iästä riippumatta tasohyppelyitä sekä kortti- ja ongelmanratkaisupelejä, kun taas poikien suosikkipelit jakaantuivat ja vaihtelivat laajemmin iän mukaan. (Suoninen 2002, 104–107, 118.)

Tyttö- ja poikakulttuurit alkavat eriytyä varhain. Kouluikäisten tyttöjen ja poikien tietokoneen käytössä on ollut selvää eroa, ja pojat ovat pelanneet pelejä sekä puhuneet niistä tyttöjä useammin. Myös lasten ystäväpiiri ja sukupuolittunut leikkikulttuuri korostavat sukupuolieroja. Elektroniset pelit ja pelaaminen mielletään olennaiseksi osaksi poikakulttuuria, mutta tyttöjen kulttuurissa pelit ja pelaaminen ovat marginaalisessa asemassa. Kulttuurilliset erot vahvistavat edelleen tyttöjen ja poikien erilaista suhtautumista pelaamiseen. (Suoninen 2002, 109.)

Pelaaminen on nähty kulttuurisesti siis miesten intressejä koskevana alueena, mutta viimeaikaisten tutkimusten mukaan sukupuolten väliset erot pelaamisessa ovat tasoittumassa (Sihvonen 2010, 20–21). Pelaavien naisten määrä on 2010-luvulla kasvanut, ja esimerkiksi yhdysvaltalaisen ”Essential facts about the computer and video game industry” -tilaston (ESA 2019) mukaan naiset muodostavat tänä päivänä lähes puolet digitaalisten pelien pelaajista. Myöskään suomalaisten pelaamisessa ei ole merkittäviä sukupuolieroja, kun mukaan lasketaan kaikki pelaamisen muodot. Suomalaisista naisista 72 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus ja 50,90 % pelaa niitä aktiivisesti. Digitaalisia pelejä pelataan aktiivisemmin ja enemmän nuorten keskuudessa, mutta digitaalisia pelejä pelaavien suomalaisten keski-ikä on kuitenkin 38,2 vuotta. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24–34.)

Naiset ja miehet pelaavat digitaalisia pelejä lähes yhtä paljon, mutta pelilajityyppien suosio on kuitenkin edelleen varsin sukupuolittunutta. Ongelmanratkaisu-, simulaatio- ja seikkailupelit ovat naisten ja tyttöjen suosimia pelilajityyppejä, kun puolestaan ammuskelu-, ongelmanratkaisu-, seikkailu- ja toimintapelit ovat miesten ja poikien suosikkeja. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 37.) Usein miehisiksi miellettyjä toimintapelejä pelaavat aktiivisesti kuitenkin myös huomattava joukko tyttöjä ja naisia (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 5, 43).

Tilastokeskuksen selvityksen mukaan vuonna 2017 suomalaisista 15 vuotta täytäneistä henkilöistä 12 % on pelannut jotain verkkomoninpeliä viimeisen 12 kuukauden aikana. Miesten keskuudessa osuus oli 20 % ja naisten keskuudessa 4 %. Tulokset olivat samansuuntaisia myös verkkoroolipelien (MMORPG) pelaamisen kohdalla. (Suomen virallinen tilasto 2017, vapaa-ajan osallistuminen.) Vaikka jotkin verkkomonipelilajit kuten FPS-pelit ovat tunnettuja siitä, että naiset pelaavat niitä vähemmän kuin esimerkiksi MMOPRG-pelejä, on verkkomonipelien näkeminen vain miesten harrastuksena harhaanjohtava (Siitonen 2007, 24).

Sukupuoli ei sanele pelimieltymyksiä tai pelaamisen aktiivisuutta, vaan tärkeää on ottaa huomioon yksilöllisyys. Tämän takia on oleellista myös tarkastella pelaamisen sosiaalista kontekstia. Kun digitaalista pelaamista pidetään miesten ja poikien juttuna, saattaa tämä ajatusmalli vaikuttaa meihin kaikkiin esimerkiksi edistämällä feminiinisyyttä syrjiviä rakenteita. Samalla on myös perusteltua huomioida pelaamisessa sukupuolen merkitys ja tukea tyttöjen ja naisten pelaamista. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 119–121.) Jo Gillian Skirrow (1986) esitti, että tietokonepelien maskuliinisuus ei johdu teknologiasta itsessään, vaan sen sijoittumisesta erilaisiin sosiaalisiin tiloihin ja konteksteihin (Kangas 2002, 136).

Tutkimusten mukaan lapsen kokemus sukupuolesta kehittyy jo muutaman vuoden iässä, mutta esimerkiksi Puolakan (2012) ja MacNaughtonin (2000) mukaan lapset tarvitsevat aikuisilta malleja sukupuolen merkityksistä. Aikuisen ei tulisi vahvistaa stereotyyppisiä käsityksiä pelaamisen sukupuolittuneisuudesta esimerkiksi ihmettelemällä tytön kiinnostusta toimintapeleihin. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 120.) Sukupuolia tilallisesti erotellessa luodaan tietynlaisia rajoja, jotka vaikuttavat erityisesti niihin yksilöihin, jotka haluaisivat toimia myös toisen sukupuolen hallitsemassa fyysisessä tai sosiaalisessa tilassa. Sukupuolten välille syntyy tällöin jyrkkiä rajoja, joissa ei juurikaan ole neuvotteluvaa. Eri sukupuolten edustajat saattavat kohdata toisensa, mutta he toistavat pelikulttuuriensa välisiä eroja. (Thorne 1993, 64–65, Jenkinsin 2002, 185 mukaan.)

Naisilla voi esimerkiksi Yeen tutkimuksen (2008) mukaan olla suurempi kynnys verkkomonipelien pelaamiseen johtuen esimerkiksi heidän saamastaan kohte-

lusta. Myös sosiaaliset normit ja käsitykset ohjaavat naisten pääsyä peleihin tavoilla, jotka eroavat miehistä. Yeen tutkimuksessa on viitteitä siitä, että pelikulttuurissa on toisinaan erittäin sukupuolittunut saavutettavuus. Naisten aliedustus joissakin pelilajityypeissä ei välttämättä johdu heidän mielenkiinnon puutteen taan, vaan pikemminkin kyse voi olla siitä, että miehet toimivat näiden pelien fyysisten ja sosiaalisten tilojen portinvartijoina, ja aktiivisesti lannistavat naisten osallistumista. (Yee 2008, 85–89.)

Pelimaailmassa sukupuoli ilmenee niin sosiaalisena kuin ruumiillisenakin. Opin näytetyön yhteydessä tämä näkyy esimerkiksi sosiaalisesti seksisminä pelin sisällä sukupuoliroolien ja -normien läpi, mutta myös ruumiillisena seksuaalisen häirinnän kautta. Lisäksi verkkomoninpeleissä sukupuolta voidaan nähdä käytettävän myös valtasuhteissa: sukupuoleenkin kohdistuvan vihapuheen tarkoitus on usein pelotella ja vaientaa kohdettaan (#EmmeVaikene: Mitä on vihapuhe ja miten se liittyy sukupuoleen 2017, 5), jolloin siis naisia halutaan peliyhteisöissä vaientaa ja näin sulkea pois.

Keskustelu pelin sukupuolikysymyksistä ja naiskuvasta on ollut viime vuosina aktiivista ja keskusteluun ovat nousseet myös pelien sukupuolittuneisuuden haittapuolet, joita ovat esimerkiksi stereotyyppiset, kärjistävät ja suppeat sukupuolen käsittelyt peleissä. Sukupuolella on peleissä kulttuurinen ja sosiaalinen merkitys, ja sillä on väliä, millainen kuva feminiinisyudesta ja maskuliinisuudesta peleissä annetaan, sillä nämä kuvat vaikuttavat ihmisten uskomuksiin ja toimintaan niin peleissä kuin pelitilanteiden ulkopuolellakin. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 118–119.)

3.3 Pelaajaidentiteetti ja sukupuolittunut pelikulttuuri

Pelikulttuuria tarkastellessa ei pelejä ja pelaajia voi erottaa toisistaan, sillä ne ovat tiiviissä vuorovaikutuksessa. On harhaanjohtavaa ajatella vain yhdentyyppistä pelikulttuuria tai pelaajia, sillä pelit ovat jakaantuneet useisiin eri tyyppeihin, eivätkä pelaajat ole myöskään homogeeninen ryhmä, jotka pelaisivat esimerkiksi samalla tavalla tai samoista syistä. (Sihvonen 2010, 21.) Pelikulttuurit ovat myös

sidoksissa yhteiskunnallisiin rakenteisiin ja muutoksiin laajemmassa mittakaavassa (Mertala & Salomaa 2019, 24). Pelikulttuurin lisäksi voitaisiin puhua myös esimerkiksi pelaajakulttuurista, sillä pelaamisen lisäksi pelaajayhteisöt rakentavat pelaamiseen liittyvää elämäntapaa. Pelit muuttavat yksilöiden ja sosiaalisten yhteisöjen suhtautumista peleihin ja maailmaan, ja näin pelaajille muodostuu muiden identiteettien lisäksi myös pelaajaidentiteetti. (Pentikäinen 2010, 9.)

Pelaajaksi määritellään usein henkilö, joka pelaa paljon, mutta pelaajuutta voidaan tarkastella myös laajemmin kulttuurisena asemana. Pelaajuuteen liittyy esimerkiksi se, millaisia pelejä pelataan ja millä alustoilla. Esimerkiksi päivittäin mobiilipelejä pelaava henkilö harvoin mieltää itseään pelaajaksi. Pelaamiseen liittyvä ”nörtteily”, peleihin panostaminen, pelikulttuurin seuraaminen ja harrastuneisuus sekä niistä tietäminen liittyvät myös vahvasti pelaajuuteen. Pelaajuus voi olla iso osa ihmisen elämää ja identiteettiä. (Friman 2019, 87–89.) Jokaisella pelaajalla on oma käsitys siitä, mitä pelaaminen hänelle merkitsee. Pelata voi myös ilman että kokee sitä harrastukseksi tai itseään pelaajaksi. On tärkeää antaa tilaa itsemäärittelylle ja määrittämättömyydelle. Pelaajaidentiteetti ei ole pysyvä tila tai ominaisuus, vaan se on kontekstisidonnaista. (Shaw 2014, Frimanin 2019, 94 mukaan.)

Kun pelaajuutta tarkastellaan kulttuurisena asemana, sen mahdollisuuksiin liittyvät myös tekijät, jotka eivät suoranaisesti liity pelaamiseen. Esimerkiksi ikä ja sukupuoli vaikuttavat siihen, kuinka todennäköisesti henkilö pelaa, mutta myös siihen, kuinka todennäköisesti hän mieltää itsensä pelaajaksi. Esimerkiksi erään yhdysvaltalaisen tutkimuksen (Duggan 2015) mukaan erityisesti digitaalisia pelejä pelaavat nuoret pojat ja miehet ovat huomattavasti valmiimpia kutsumaan itseään pelaajiksi kuin digitaalisia pelejä pelaavat tytöt ja naiset. Kiinnostavasti Usva Frimanin suomalaisten naispelaajien tutkimushaastatteluissa kukaan haastateltavista ei maininnut ikää tai sukupuolta pelaajuutta määrittäväksi tekijäksi, vaikka niiden välillä on havaittu yhteys (Chess 2017, Shaw 2014, Juul 2009, Frimanin 2019, 88–90 mukaan). Pelaajuuteen liittyy osittain tiedostamattomia ja arvolautuneita käsityksiä, jotka sulkevat monia pelaajuuden ulkopuolelle (Friman 2019, 88).

Pelaajaidentiteettiin voi liittyä negatiivisia piirteitä. Sen avulla voidaan rakentaa ja pönkittää syrjiviä valtarakenteita sekä sulkea muita pelikulttuurin ulkopuolelle. Esimerkiksi vuonna 2014 pelialalla nousi suuri Gamergateksi kutsuttu kohu erityisesti alan naisiin kohdistuvasta seksismistä ja häirinnästä. Erinäisiin näkyviin naishenkilöihin asian ympärillä kohdistettiin laajoja ja järjestelmällisiä häiriköinti- ja uhkailukampanjoita. On esitetty teoria, että häiriköijät kokivat pelikulttuuriin kohdistuneen kritiikin olleen hyökkäys omaa pelaajaidentiteettiään kohtaan, ja tästä syystä reagoivat niin vahvasti. Kohun voisi tiivistää feministisen ja sosiaalisen kritiikin sekä perinteisen maskuliinisen pelaajaidentiteetin väliseksi kriisiksi, jossa osapuolien omaksumien toimintakulttuurien arvomaailmat olivat suuressa ristiriidassa. Gamergaten vaikutukset olivat merkittäviä ja ne voi yhä nähdä pelikeskustelussa. (Hathaway 2014; Friman 2019, 92).

Pelaajuudessa voi olla kyse myös vallasta ja asiantuntijuudesta (Friman 2019, 90). Enemmän pelaajaksi mielletyllä henkilöllä on enemmän niin sanottua pelikulttuurista pääomaa eli pelikulttuurin sisäistä tietotaitoa ja on pelaajahierarkiassa korkeammalla (Consalvo 2007, Sotamaan 2009 mukaan). Pelaajuuden hierarkisuus, arvolatautuneisuus ja sukupuolittuneisuus tulevat esiin esimerkiksi myös kasuaalin ja ”hardcore”-pelaamisen erottelulla ja sukupuolittuneisuudella. Kasuaalipeleillä ja -pelaamisella viitataan peleihin, jotka ovat helppo omaksua ja niitä ei tarvitse pelata erityisen sitoutuneesti. Hardcore-pelaamista pidetään vastakohtana kasuaalille pelaamiselle. Hardcore-pelien ajatellaan vaativan enemmän taitoa ja sitoutumista, mikä nostaa niiden arvoa ja ne nähdään ”oikeampina” peleinä. Kasuaalipelaaminen on erityisesti tyttöjen ja naisten suosima pelimuoto, ja kasuaalipelit ja niiden pelaajat on koettu toisinaan uhkana ”oikealle” pelaamiselle. Todellisuudessa harva pelaaja kuitenkaan lukee itseään kumpaakaan luokkaan, vaan usein pelaaminen on monimuotoista ja pitää sisällään erilaisia pelaamisen tapoja. (Chess 2017, Vanderhoef 2013, Juul 2009, Frimanin 2019, 90–91 mukaan).

Pelikulttuurin sukupuolittuneet rakenteet ilmenevät esimerkiksi naisiin ja tyttöihin kohdistuvana syrjintänä ja häirintänä, seksistinä pelisisältönä ja pelien markkinointina, ja jopa naisvihan ilmaisuina (Friman 2015b). Sukupuolen vaikutuksia pelikulttuuriin voidaan nähdä, kokea ja tarkastella eri tasoilla. Näitä tasoja ovat esimerkiksi henkilökohtainen ja kokemuksellinen taso, sekä rakenteellinen taso.

Henkilökohtainen taso muodostuu esimerkiksi yksittäisistä häirinnän ja syrjinnän kokemuksista joita ihmiset kohtaavat pelikulttuurissa. Nämä häirinnän ja syrjinnän kokemukset eivät koske pelkästään naisia, ja ne voivat johtuvat useista erisyistä. Rakenteellinen taso koskee puolestaan kaikkia ihmisiä, jotka ovat läsnä pelikulttuurissa. Pelikulttuuriin kuuluu myös näkymättömiä tekijöitä ja rakenteita, jotka osallistavat ihmisiä pelikulttuurin sisälle tai sulkevat toisia sen ulkopuolelle. Näkymättömät rakenteet tekevät tietynlaisesta pelaamisesta esimerkiksi arvokkaampaa kuin toisenlaisesta pelaamisesta. Näkymättömillä rakenteilla tarkoitetaan ilmiöitä, jotka voivat olla vahvasti läsnä yksittäisen pelaajan kokemuksissa, mutta niistä voi olla vaikea saada laajemmin otetta. (Friman 2018, Sukupuoli ja pelikulttuuri.)

Näkymättömät rakenteet voivat näkyä esimerkiksi yrityksissä rajata osa pelaajista pelikulttuurin ulkopuolelle. Digitaalisen pelaamisen yleistyttyä ja pelaajakunnan moninaistuttua ei pelaajalla tarkoiteta automaattisesti enää nuorta miestä. Joillekin tätä on ollut vaikea hyväksyä, ja asiaa tutkinut Mia Consalvo onkin todennut, että yksittäiset naisiin kohdistuvat häirintätapaukset ovat osa laajempaa naisvihamielistä pelikulttuuria. Consalvon mukaan kyseessä on reaktio naisten kasvavaan läsnäoloon osana pelikulttuuria ja myös patriarkaalisen etuoikeuden pyrkimys vahvistaa omaa asemaansa. (Consalvo 2012, Frimanin 2015b mukaan.)

Pelaajaidentiteetti liittyy vahvasti myös pelikulttuuriseen osallisuuteen. Pelikulttuurinen osallisuus tarkoittaa sitä, kokeeko henkilö olevansa osa pelikulttuuria ja hyväksytäänkö ja tunnustetaan hänet muiden toimesta pelikulttuurin jäseneksi. Pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus ovat sukupuolittuneita ilmiöitä, ja naisten on esimerkiksi haastavampi tunnistaa itsessään ja muiden on haastavampi tunnistaa naisissa pelikulttuurisen osallisuuden ja pääoman piirteitä. (Friman 2018, Sukupuoli ja pelikulttuuri.)

4 HÄIRINTÄ VERKKOMONINPELEISSÄ

4.1 Naisten kokema häirintä verkkomoninpeleissä

Häirintä ja muut epäsosiaalisen käytöksen muodot eivät ole vain verkkomoninpelien parissa tapahtuva ilmiö, vaan niitä kohdataan paljon myös pelien ja netin ulkopuolella. Verkkopelaamisessa on kuitenkin joitakin erityispiirteitä, jotka hämärtävät häirinnän ja vihapuheen rajoja. Ensinnäkin verkon mahdollistama anonymiteetti tarkoittaa sitä, että häiriköijä ei todennäköisesti voi tuntea kohdettaan henkilökohtaisesti, joten voidaan kyseenalaistaa myös loukkauksen henkilökohtaisuus. Lisäksi erityisesti kilpailullisiin peleihin katsotaan kuuluvan tietynlainen vastapelaajiin kohdistuva ilkeily, jolloin hyväksyttävän ja ei-hyväksyttävän raja hämärtyy. Kuitenkin näiden suorien loukkausten lisäksi peleissä voidaan häiritä toisia myös epäsuorilla tavoilla, kuten ulossulkemisella tai huomiotta jättämisellä. Näistäkin tilanteista voi olla vaikea tulkita, onko kyseessä häirinnän tunnusmerkit täyttävä toiminta. Peleissä tapahtuva häirintä voi myös joskus vuotaa pelien ulkopuolelle esimerkiksi epäasiallisten viestien tai henkilötietojen kaivelun muodossa. (Alin 2018, 17–18.)

Tutkimustiedon mukaan verkkomoninpelaamiseen on pesiytyneenä seksistinen kulttuuri. Tästä esimerkkinä Allison McDanielin tutkimus *Women in Gaming: A Study of Female Players' Experiences in Online FPS Games* (2016), jonka mukaan esimerkiksi noin kolme neljästä naisesta on ensimmäisen persoonan verkkoräiskintäpelejä pelatessaan joutunut kokemaan verbaalista häirintää ja syrjintää. Naiset saattavat kokea vaikeuksia pelimaailmassa, koska se on stereotyyppitetty maskuliiniseksi alueeksi. Lisäksi jotkut pelaajat toisintavat ja näin vahvistavat pelimaailmassa ollessaan ulkopuolisen todellisuuden sukupuolinormeja, jolloin nainen on tämän normin ulkopuolella ollessaan sosiaalisesti haavoittuvassa asemassa. Miespelaaja on edelleen normi, ja nainen on tässä tilassa toiseus. (McDaniel 2016, 7, 12.)

Erityisesti maskuliinisiksi mielletyissä peleissä kuten ensimmäisen persoonan ammuntapeleissä (FPS) on koettu, että seksismi on yleisempää. Näissä pelipii-

reissä naiseus tuntuu kokevan eniten vastustusta, ja naiset ovat entistä haavoit-
tuvasemmassa asemassa tulla häirityksi. (McDaniel 2016, 14; Williams 2012,
73.) Lisäksi naisten epäonnistuminen attribuoidaan usein sukupuolesta johtu-
vaksi heikon taitotason sijaan, kun taas miehillä ei tällaista ongelmaa ole (McDa-
niel 2016, 19).

Lisäksi Emily Matthewin tutkimuksessa seksismistä peliyhteisössä jopa neljä vii-
destä vastaajasta (sekä miehiä että naisia) vastasi uskovansa, että seksismi on
huomattava ongelma peliyhteisöjen sisällä. Naiset olivat neljä kertaa todennäköi-
semmin pilkan ja häirinnän kohteena kuin miehet, ja häiriköinti sisälsi kaikkea
nimittelystä raiskausuhkauksiin ja seksistisestä stereotyyppittelystä kohteen pai-
non tai ulkonäön loukkaamiseen. Myös miehiin kohdistuva häiriköinti liittyi usein
feminiineillä ominaisuuksilla haukkumiseen. (Matthew 2012, Is sexism prevalent
in the gaming community.)

Naiset usein toimivatkin ennakoivasti häirintää ja syrjintää vastaan piilottamalla
sukupuolensa pelissä esimerkiksi sukupuolineutraalilla tai maskuliinisella käyttä-
jänimellä tai olemalla puhumatta mikrofoniin (McDaniel 2016, 26). Tällöin tosin
piilottaminen saattaa tapahtua osittain pelikokemuksen kustannuksella. Voi-
cechat on hieno esimerkki teknologian saavutuksesta, jolla voi parantaa peliko-
kemusta, mutta voi samalla väärin käytettynä mahdollistaa paljon epäso-
pivaa käytöstä. Naiset eivät aina siis pääse nauttimaan parannellusta pelattavuudesta,
koska salaavat sukupuolensa välttyäkseen häirinnältä. (Williams 2012, 71–73.)
Myös esimerkiksi Yeen tutkimuksen (2008, 94) mukaan verkkomonipelejä pe-
laavat naiset ovat kokeneet, että paljastamalla sukupuolensa he ovat altistaneet
itsensä vähättelylle ja häirinnälle. Heidän pitää siis hyväksyä ja omaksua muiden
toimesta oletettu miessukupuoli, jos eivät halua kokea syrjivää käytöstä.

Kuitenkaan suuri osa pelaajayhteisöstä ei halua identifioitua häiriköijiksi tai sen
hyväksyjiksi, vaan vastustavat ajatusta, että häirinnän pitäisi edustaa pelaajakult-
tuuria. Häirintä ei ole heidän nähdäkseen valtavirran kommunikointia, vaan pie-
nen mutta äänekkään vähemmistön toimintatapa. (Williams 2012, 75.) Lisäksi
monet naiset eivät anna häirinnän vaikuttaa siihen, paljonko pelaavat, vaan pyr-
kivät lähinnä minimoimaan mahdollisuudet häirinnälle. Jotkut kokevat pelaami-
sen jopa voimaannuttavana kokemuksena. (McDaniel 2016, 39–40.)

Naiset kohtaavat pelatessaan ja pelikulttuurissa toimiessaan sukupuoleensa perustuvaa vähättelyä, syrjintää ja häirintää. Esimerkiksi Frimanin työn alla olevan väitöstyötutkimuksen haastateltavista naisista yli puolet oli kokenut sukupuolensa vaikuttaneen peliharrastukseen yleensä negatiivisesti (Friman, tulossa). Erityisesti tuntemattomat pelaajat suhtautuivat naisten pelaajuuteen epäuskoisesti tai vähätellen, pitivät heitä huonoina ja ylikorostivat naisten tekemiä virheitä. Naiset kokivat myös häiritsevää sekä syrjivää käytöstä ja kielenkäyttöä. (Friman 2018, Sukupuoli ja pelikulttuuri.) Myös Sukupuolittuneet pelikentät -tutkimuksessa (2015) huomattiin, että erityisesti miesten suosimissa peleissä naisia pidettiin poikkeuksellisina, ja kaikki eivät kertoneet verkkopeleissä sukupuoltaan juuri tästä syystä. Sukupuolen paljastamisesta seurasi aliarviointia. (Törmä, Pitkänen & Huotari 2015, 91.)

Verkkomoninpelien toksisuus, eli suomeksi myrkyllisyys, ei ole täysin riippuvaista sukupuolesta, vaan kaikki pelaajat saattavat kokea häirintää. Toksisiksi kutsutaan pelejä ja peliyhteisöjä, joissa esiintyy paljon häiritsevää käyttäytymistä (Kaukinen 2019, 102). Non-toxic syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen selvityksen (Alin 2018) mukaan vihapuhe ja häirintä ovat tuttuja kilpailullisia pelejä pelaaville suomalaisille nuorille. Kyselyssä analysoitiin 156 vastausta, joissa 122 tapauksessa nuori identifioitui pojaksi ja 28 tapauksessa tytöksi (Alin 2018, 23). 90 % kyselyyn vastanneista nuorista oli havainnut pelatessaan vihapuhetta ja häirintää ja 70 % kertoi joutuneensa sen kohteeksi. Tytöt kertoivat kokeneensa sukupuoleensa kohdistunutta epämiellyttävää käytöstä. Suurin osa vastaajista myös toivoi, että häirintään ja vihapuheeseen peleissä puututtaisiin. (Alin 2018, 4.)

Non-toxic -selvityksen perusteella häirinnän ja vihapuheen kokeminen on sukupuolittunut kokemus. Naisten ja miesten näkemykset siitä, kuinka paljon vihapuhetta ja häirintää pelikulttuurissa on tai ovatko ne puuttumisen arvoisia ongelmia, erosivat toisistaan. Naiset vastasivat useammin, että häiritsevää käyttäytymistä on pelikulttuurissa paljon tai todella paljon, ja kokivat sen useammin ongelmaksi, johon tulisi puuttua. Lisäksi häiritsevän käyttäytymisen kokeminen vaikutti enemmän naisten pelivalintoihin ja voicechatin välttelyyn kuin miehillä, ja pelitapahtumissa vakavaksi koettu häirintä oli selvästi yleisempää naisilla. Huolimatta siitä, että naiset pelasivat ajallisesti miehiä vähemmän, he tuntuivat saavan osakseen

enemmän häirintää ja vihapuhetta. Selvityksestä ilmeni myös, että naiset piilottelevat sukupuoltaan pelatessaan välttyäkseen syrjinnältä. (Alin 2018, 36–40.)

Useiden muidenkin tutkimusten mukaan häirintä peleissä on sukupuolittunutta ja erityisesti naiset ja sukupuolivähemmistöt kohtaavat miehiä useammin häirintää (esim. Jane 2013, Paul 2018, Poland 2016, Kaukisen 2019, 106 mukaan). Eri-tyisen runsaasti häirintää esiintyy kilpailullisissa verkkomoninpeleissä. Sukupuoleen liittyvää syrjintää tutkineet Kuznekoff ja Rose (2013) huomasivat, että nais-äännet peleissä saivat muilta pelaajilta kolme kertaa enemmän negatiivisia kommentteja kuin miesäännet. Myös eräässä norjalaisessa seksuaalista häirintää pelikulttuurissa koskevassa tutkimuksessa todettiin, että seksuaalinen häirintä pelaajien kokemuksissa oli laajaa, ja se rajoitti erityisesti naisten vapautta ilmaista sukupuolensa avoimesti ilman, että joutuu sen vuoksi häirinnän kohteeksi. Seksuaalinen häirintä ja sukupuolenvapauden rajoittaminen myötävaikuttivat ja tuottivat näkemystä siitä, että pelikulttuuri on nimenomaan poikien hallitsema alue. (Ask 2016, Kuznekoff & Rose 2013, Alinin 2018, 19–21 mukaan.)

4.2 Pelikulttuurin syrjivien rakenteiden purkaminen

Häirintään, syrjintään tai muuhun vastaavanlaiseen käytökseen puuttumisessa on äärimmäisen hankala hyödyntää yhtä universaalia mallia, koska tilanteet ja niiden osapuolet ovat aina keskenään erilaisia. Kuitenkin peleistä voidaan yrittää tehdä turvallisempia kaikille pelaajille esimerkiksi puuttumalla tilanteeseen todistettaessa epätoivottua käytöstä. Häirityn puolelle asettuminen on tehokkainta, jos se tapahtuu heti tilanteessa, mutta myös jälkeinpäin voi osoittaa tukensa. Tilanteet menevät vauhdikkaissa peleissä usein nopeasti ohi ennen kuin kukaan ehtii astua väliin. Pelien ulkopuolella on taas hyvä opetella tunnetaitoja häirinnän vähentämiseksi ja sen kohtaamisen helpottamiseksi sekä keskustella avoimesti aiheesta, vaikka se tuntuisikin hankalalta. (Kaukinen 2019, 111–112.)

Pelikulttuurin syrjiviä rakenteita voidaan purkaa tunnustamalla niiden olemassaolo, ja ymmärtämällä mistä niissä on kyse. Pelaajat itse voivat omalla esimerkillään vaikuttaa siihen, että pelikulttuurissa kaikilla on hyvä olla. Häirintää on pidetty normaalina ja pelikulttuuriin kuuluvana asiana. Hiljaisen hyväksynnän on

loputtava, jotta asiaan voitaisiin tehokkaasti puuttua. Erityisesti pelikulttuurissa näkyvät henkilöt kuten striimaajat ja kuuluisat pelikulttuurin henkilöt, joilla on paljon pelikulttuurista pääomaa, ovat keskeisessä asemassa syrjivien rakenteiden purkamisessa ja niihin puuttumisessa. Pelikehittäjillä on myös vastuu puuttua esimerkiksi panostamalla moderointiin, antamalla jäähyyä ja ottamalla yleensäkin aktiivisempi ja näkyvämpi rooli häirinnän torjunnassa. Säännöt yksinään eivät riitä vaan niitä tulee vahvistaa. Myös pelitapahtumissa on huolehdittava tasa-arvosta ja häirinnän ehkäisystä. Syrjivien rakenteiden purkamisessa pelaajien ja pelinkehittäjien, koko pelikulttuurin toimijoiden on oltava mukana. (Friman 2018, Sukupuoli ja pelikulttuuri; Alin 2018, 55).

Jotta pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat voidaan purkaa, ne pitää ensin tehdä näkyviksi. Vasta sen jälkeen on mahdollisuus aidosti tasa-arvoiseen pelikulttuuriin. Vielä nyt olemme tilanteessa, jossa jotkut ovat sukupuolensa perusteella automaattisesti enemmän pelaajia kuin toiset. (Friman 2015b, Eri- ja samanarvoisuus digitaalisessa maailmassa.)

5 OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TOTEUTUS

5.1 Opinnäytetyön tausta

Johdannossa esiteltiin jo hieman opinnäytetyön taustoja, mutta opinnäytetyöllä haluttiin lisäksi kartuttaa sosiaalialan ammattilaisten tietoisuutta ja ymmärrystä verkkomoninpeleissä tapahtuvasta häirinnästä. Pelikulttuurista tietämättömien sosiaalialan ammattilaistenkin on tärkeää olla tietoisia siitä, minkälainen häirintä on mahdollista, minkälaista häirintää nykyään ilmenee ja missä sitä tapahtuu. Sosiaalialan arvoihin kuuluvat tasa-arvon ja suvaitsevaisuuden edistäminen, ja ammattilaisten on osattava analysoida epätasa-arvoa tuottavia rakenteita, tukea kansalaisten osallisuutta sekä kyettävä osallistumaan vaikuttamistyöhön (Talentia 2017, 20). Häirintä on sosiaalinen ilmiö ja ongelma, tapahtuipa se missä ympäristössä tahansa. Tarvitaan lisää tutkimusta ja keskustelua aiheesta, jotta sitä voidaan ymmärtää ja jotta negatiivisiin ilmiöihin voidaan puuttua.

Opinnäytetyön yhtenä yhteistyötahona toimi Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke, niin että projektisuunnittelija Riikka Kaukinen luki ja kommentoi opinnäytetyötä sekä antoi yhteystietokontakteja ja materiaalisuosituksia. Non-toxic -hanke oli Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen koordinoima kaksivuotinen (06/2017 – 05/2019) projekti, jossa pyrittiin kehittämään pelitoimintaa kaikille avoimeksi ja turvalliseksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi. (Pelikeskus Score 2019.)

Toisena yhteistyötahona opinnäytetyöllä on Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry, jonka internetsivut toimivat opinnäytetyön julkaisualustana theseuksen ohella. SEUL ry toimii suomalaisen kilpapelipurheilun keskusjärjestönä, tehtäväänään kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua. Liiton arvoihin kuuluu esimerkiksi osallistuminen yhteiskunnalliseen keskusteluun pelaamisesta. (SEUL ry: Arvot, missio & visio.)

5.2 Tavoite, tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tavoitteena on kuvata naisten verkkomoninpeleissä kokemaa sukupuolittunutta häirintää, heidän tunteitaan ja häirinnän sekä mahdollisten haittavaikutusten käsittelyn keinoja sekä tuottaa tietoa kyseisestä ilmiöstä. Lisäksi tavoitteena on tuoda naispelaajien verkkomoninpeleissä kokemaa häirintää yhteiskunnallisesti sekä sosiaalialan kontekstissa yhä näkyvämmäksi ilmiöksi ja selvittää, miten verkkomoninpelikulttuuria voisi kehittää paremmaksi. Tällä opinnäytetyöllä halutaan osaltaan purkaa pelikulttuurissa esiintyviä syrjiviä rakenteita ja edistää yhdenvertaisuutta sekä tasa-arvoa. Turun yliopistossa digitaalisen kulttuurin tohtorikoulutettavan Usva Frimanin sanoin: ”Se, että tunnustetaan ja tunnustetaan sukupuolen vaikutukset pelaamiseen, on ensimmäinen askel yhdenvertaisuuden edistämiseksi” (Friman 2017).

Tarkoituksena on kartoittaa sähköisen kyselylomakkeen avulla naisten verkkomoninpeleissä kokeman häirinnän muotoja sekä häirinnän ja sen mahdollisten haittavaikutusten käsittelykeinoja, ja aineiston perusteella kuvailla näitä ilmiöitä. Tarkoituksena on myös kartoittaa, miten naisten mielestä verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään voisi puuttua ja mistä hyvä verkkomoninpelikulttuuri syntyy. Erityisesti tutkimuskysymyksillä 2, 3 ja 4 haluttiin tuottaa uutta tietoa verkkomoninpeleissä tapahtuvan häirinnän haittavaikutuksista, sekä tuoda esille kehittämisenäkökulmaa paremman pelikulttuurin saavuttamiseksi ja häirintään puuttumiseksi. Tutkimuskysymyksemme ovat:

1. Millaista sukupuolittunutta häirintää naiset kokevat verkkomoninpeliympäristössä?
2. Millaisia keinoja naisilla on käsitellä häirintää ja sen haittavaikutuksia?
3. Mistä tekijöistä hyvä verkkomoninpelikulttuuri muodostuu?
4. Miten verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään voisi puuttua?

5.3 Kyselyn toteuttaminen

Opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään aineiston keräämisen tapana kyselylomaketta (liite 1), sillä se soveltuu Vilkan (2015, 94) mukaan menetelmäksi erityisesti silloin kun vastaajina on hyvin suuri ja hajanainen joukko ihmisiä. Kyselyyn vastaajiksi haluttiin täysi-ikäisiä, verkkomoninpeleissä häirintää kokeneita naisia ympäri Suomen, jolloin sähköinen kyselylomake oli helpoin ja tehokkain tapa saavuttaa opinnäytetyön kohderyhmä. Kyselylomake oli auki kolme viikkoa maaliskuusta huhtikuussa 2019.

Muodoltaan kyselylomake oli puolistrukturoitu, eli se sisälsi sekä suljettuja monivalinta- eli määrällistä tietoa antavia kysymyksiä että avoimia eli laadullista tietoa antavia kysymyksiä. Näiden lisäksi lomakkeessa oli myös sekamuotoisia kysymyksiä. Sekamuotoisessa kysymyksessä osa vastausvaihtoehdoista on annettu, mutta vastaajan on mahdollista täydentää vastaustaan. Avoimilla kysymyksillä halutaan taas antaa vastaajalle vapaus esittää vastauksensa parhaaksi katsomallaan tavalla. (Vilka 2015, 106; Heikkilä 2004, 49–52.)

Suljetuilla kysymyksillä selvitettiin esimerkiksi ikää sekä sukupuolta, eri ilmiöiden esiintymistiheyksiä, kuten sukupuolen salaamista, häirinnän yleisyyttä sekä chattitoiminnon käyttötottumuksia, tai mielipiteitä häirintään liittyen. Avoimilla kysymyksillä taas haettiin usein tarkennusta suljettuihin kysymyksiin esimerkiksi kysymällä miksi vastaaja vastasi ”kyllä” tai ”ei”. Avoimilla kysymyksillä selvitettiin myös muun muassa sitä, minkälaista häirintää vastaaja itse on kokenut ja millaisia tunteita se hänessä herättää, miten hän reagoi itse kokemaansa häirintään tai millaisia keinoja hänellä on käsitellä häirinnästä mahdollisesti aiheutuvia negatiivisia tunteita. Lisäksi aivan kyselyn lopussa oli vielä mahdollisuus jättää vapaassa muodossa palautetta kyselystä, tai kertoa vielä jotain, johon kysely ei ollut antanut puitteita. (liite 1.)

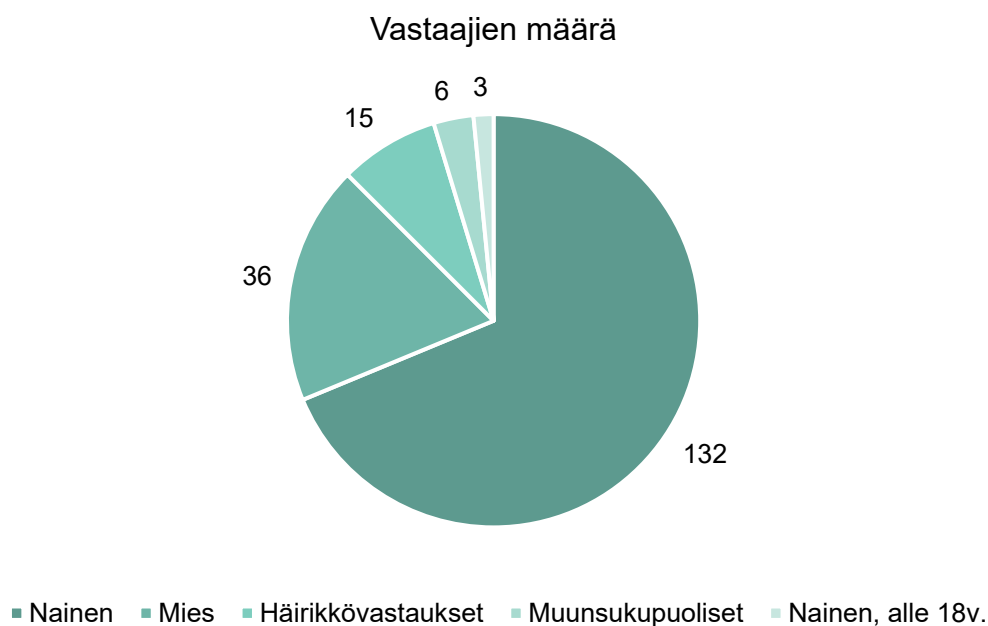
Kyselylomake tehtiin Tampereen ammattikorkeakoulun e-lomakkeella. Kyselyä levitettiin saatekirjeen (liite 2) kanssa internetin erilaisissa peliyhteisöissä, kuten esimerkiksi eri pelien ja pelaajamielisten yhteisöjen Facebook-ryhmissä ja Discord-yhteisöpalvelimellä. Kyselyä jakaessa pyrittiin ns. lumipallo-otantaan tarkoituksena löytää lisää sopivia vastaajia. Lumipallo-otanta tarkoittaa, että aineiston

keräämisessä käytetään hyväksi henkilöitä, jotka voivat johdattaa tutkijan toisten tiedonantajien pariin (Tuomi & Sarajärvi 2009, 86.) Näin ollen kyselyä sai jakaa ja levittää eteenpäin, jos joku koki tuntevansa sopivan yhteisön tai henkilön.

Kyselylomaketta testattiin ennakkoon vapaaehtoisten voimin, jotta lomakkeesta saataisiin palautetta ennen sen julkaisua, ja kysymyksenasettelu olisi mahdollisimman ymmärrettävää. Lomakehaastattelussa ei voi kysyä mitä tahansa asioita, mitä olisi mukavaa tietää, vaan siinä kysytään tutkimuksen tarkoituksen ja ongelmanasettelun kannalta oleellisia kysymyksiä. Jokaiselle kysymykselle pitää löytyä perustelu tutkimuksen viitekehyksestä, eli tutkittavasta ilmiöstä jo tiedetystä tiedosta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75.)

Kyselylomakkeeseen vastasi yhteensä 192 henkilöä (kuvio 1). Vastaaajista 135 ilmoitti sukupuolekseen ”nainen”, 36 ”mies” ja kuusi ”muu”. Aineistosta poistettiin selkeät häirikkö- ja tuplavastaukset, joita oli yhteensä 15. Ne vastaukset, joissa sukupuoli on ilmoitettu mies, on jätetty aineiston ulkopuolelle, vaikka vastaukset olivatkin asiallisia. Naisvastaajista kolme ilmoitti iäkseen alle 18, jolloin heidän vastauksensa on myös jätetty pois analysoitavasta aineistosta, sillä huoltajilta ei ole kysytty lupaa kyselyyn osallistumiseen, ja opinnäytetyön kohderyhmänä olivat täysi-ikäiset naiset. Vaikka lomakkeeseen haettiin täysi-ikäisiä naisia, oli odotettavissa, että vastaajiin lukeutuisi myös alaikäisiä sekä miehiä. Tästä syystä kyselyssä oli vaihtoehtoina miessukupuoli ja ikävaihtoehto alle 18-vuotiaille.

Muunsukupuolisten vastaukset on otettu analysoitavaan aineistoon mukaan, sillä heidän kokemuksensa ja vastauksensa pohjautuvat heidän muiden pelaajien toimesta oletettuun naiseuteensa verkkomoninpeleissä. Lopulliseksi aineistoksi jäi siis 138 vastausta. Muunsukupuolisten henkilöiden vastauksia ei haluttu erotella omaksi ryhmäkseen, sillä vastausten yhdistäminen parantaa anonymiteettiä ja opinnäytetyön luettavuutta. Edellä mainituista syistä jatkossa sekä naisiin että muunsukupuolisiin viitataan tässä opinnäytetyössä joko ”vastaajina” tai ”naisina”, kuitenkin tiedostaen sukupuoli-identiteetin itsemäärittelyoikeuden tärkeys ja oikeellisuus.



KUVIO 1. Vastaajien kokonaismäärä

Aineiston koolla ei ole välitöntä vaikutusta tai merkitystä tutkimuksen onnistumiseen, vaan aineiston pääasiallisena tehtävänä on rakentaa käsitteellistä ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä (Eskola & Suoranta 1998, 62). Tästä syystä opinnäytetyössä ei pyritty rajaamaan aineiston kokoa ja vastaajien määrää, vaan huomiota kiinnitettiin siihen, että kyselyyn saataisiin mahdollisimman asiantuntevia vastaajia. Laadullisessa tutkimuksessa tutkittavien valinnan ei tule olla satunnaista, vaan harkittua ja tarkoitukseen sopivaa, jolloin on tärkeää, että tutkittavilla henkilöillä on tutkittavasta ilmiöstä mahdollisimman paljon kokemusta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 85–86).

5.4 Tutkimusote ja aineiston analyysi

Tämä opinnäytetyö toteutettiin käyttämällä sekä kvalitatiivisia että kvantitatiivisia menetelmiä. Tähän päädyttiin, jotta tutkittavasta ilmiöstä saataisiin mahdollisimman kokonaisvaltainen käsitys. Laadullisen ja määrällisen tutkimuksen suhde esitetään perinteisesti vastakkainasettelun kautta, mutta esimerkiksi useissa suomalaisissa metodioppaissa perustellaan, että vastakkainasettelu on turha ja että tutkimuksen ei tarvitse olla vain määrällistä tai laadullista. Kumpikaan tutkimuksen muoto ei ole pelkästään itseään, vaan mukana on yleensä osia toisesta. Laa-

dullinen ja määrällinen tutkimus eivät ole dikotomisias, vaan niitä voi käyttää samassa tutkimuksessa toisiaan täydentäen. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006; Tuomi & Sarajärvi 2009, 65.) Määrällistä ja laadullista analyysia voidaan pitää tietyssä mielessä jatkumona, ei toistensa vastakohtina tai toisensa poissulkevinä analyysimalleina (Alasuutari 2011, 32).

Kun kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia menetelmiä käytetään samassa tutkimuksessa, kyseessä on monimenetelmäinen tutkimus eli triangulaatio (Kananen 2008, 25). Triangulaatiossa voidaan erottaa neljä erilaista muotoa: menetelmä-, teoria-, tutkija- sekä aineistotriangulaatio (Denzin 1978, Kananen 2008, 25 mukaan). Oppinäytetyössä käytetty menetelmätriangulaatio tarkoittaa, että siinä käytetään useampaa menetelmää. Tämä on hyvä tapa toimia niissä tilanteissa, joissa vain yhden menetelmän käyttäminen saattaisi johtaa puutteelliseen tietoon. Triangulaatiota käytetään myös, kun halutaan syventää ymmärrystä jostakin aiheesta. (Kananen 2011, 124–125.)

Määrällinen eli kvantitatiivinen tutkimus on muuttujien mittaamista ja niiden välisten suhteiden arviointia. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa käsitellään kerättyä aineistoa tilastollisin menetelmin. Määrällistä tutkimusotetta käytetään myös silloin, kun halutaan yleistää ja selittää. Tämä vaatii havaintoyksiköiltä kerättävää tietoa esimerkiksi kyselylomakkeella, joka onkin tässä yhteydessä yleisin tiedonkeruumenetelmä. Saadun otoksen pitäisi pystyä edustamaan koko joukkoa, johon tutkittava ilmiö liittyy. (Kananen 2011, 12–17.) Myös tämän oppinäytetyön aineiston keruussa käytettiin kyselylomaketta, jota levitettiin internetissä mahdollisimman suuren otoksen saamiseksi.

Laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen tavoitteena eivät ole tilastolliset yleistyksset, vaan pyrkimyksenä on kuvata, ymmärtää ja tulkita tutkittavaa ilmiötä. Laadullinen tutkimus perustuu sanoihin ja lauseisiin, siinä missä kvantitatiivinen tutkimus perustuu lukuihin. Laadullisessa tutkimuksessa keskitytään merkityksiin, ihmisten kokemuksiin ja näkemyksiin maailmasta. Tutkija toimii tiedonkeruun ja analysoinnin instrumenttina, jonka kautta tutkimustulokset syntyvät. (Kananen 2008, 24–25; Tuomi & Sarajärvi 2009, 85.) Tässä oppinäytetyössä oli keskeistä tutkia naisten omia kokemuksia liittyen verkkomoninpeleissä koettuun häirintään, sen mahdollisiin haittavaikutuksiin ja niiden käsittelyyn sekä naisten ajatuksiin

verkkomoninpelikulttuurin kehittämisestä. He saivat avoimissa kysymyksissä vastata omin sanoin tunteistaan, näkemyksistään ja kokemuksistaan.

Kvalitatiivinen tutkimus soveltuu parhaiten sellaisiin tilanteisiin, jossa tutkittava ilmiö on uusi ja siitä ei ole paljoa tutkimusta, tietoa tai teoriaa. Laadullinen tutkimus tarjoaa mahdollisuuden saada tutkittavasta ilmiöstä syvällisen näkemyksen ja kuvauksen, ja laadullisella tutkimuksella pyritään luomaan myös uusia teorioita ja hypoteeseja. (Kananen 2008, 30–32.) Laadullinen lähestymistapa loi edellytykset opinnäytetyössä tutkittavan ilmiön kuvailuun ja ymmärtämiseen, sekä mahdollisti vastausten tarkastelun monipuolista tietoa ja ymmärrystä ilmiöstä tuottavana prosessina. Verkkomoninpeleissä tapahtuvasta häirinnästä on jonkin verran sekä kansainvälistä että suomalaista tutkimusta, mutta aihe on silti suhteellisen nuori ja kaipaava vielä lisätutkimusta eri näkökulmista.

Opinnäytetyössä käytettiin teoriaohjaavaa analyysimenetelmää. Teoriaohjaava analyysi sijoittuu aineisto- ja teorialähtöisen tutkimuksen väliin, ja tässä opinnäytetyössä hyödynnetään teoreettista viitekehystä aineiston luokittelussa. Teoriaohjaavassa analyysissä on usein kyse abduktiivisesta päättelystä, eli tutkijan ajattelussa vaihtelevat aineistolähtöisyys sekä olemassa olevat teoreettiset mallit, ja näiden yhdistäminen. Abduktiivinen analyysi lähtee siis aineistosta, mutta teoriaa käytetään aineiston analyysissä apuna. (Kananen 2008, 91; Tuomi & Sarajärvi 2009, 96–97, 113.)

Kvalitatiivisen tutkimuksen perusanalyysimenetelmä on sisällönanalyysi, jota käytetään myös tässä opinnäytetyössä laadullisen aineiston analyysimenetelmänä. Sisällönanalyysillä pyritään saamaan tutkittavasta ilmiöstä sanallinen ja selkeä kuvaus tiivistetyssä ja yleisessä muodossa. (Kananen 2008, 94; Tuomi & Sarajärvi 2009, 91, 103.) Opinnäytetyön laadullinen aineisto koodattiin aineistolähtöisesti. Tämä tarkoittaa, että siihen tehtiin esiin nousevien asioiden perusteella jäsentäviä merkintöjä, jotta aineistoa voitaisiin paremmin luokitella ja teemoitella (Eskola & Suoranta 1998, 155–157). Analyysissä käytettiin koodaamisen apuvälineenä värejä. Jokaiselle esiin tulevalle muuttujalle annettiin oma värikoodi, jota käytettiin aina saman muuttujan toistuesssa aineistossa. Koodimerkinnot toimivat siis sisäänkirjoitettuna muistiinpanoina, joilla jäsennettiin aineistoa ja sen käsittelyä (Tuomi & Sarajärvi 2009, 91–92).

Aineiston koodauksen jälkeen aineisto luokitellaan, teemoitellaan tai tyypitellään. Yksinkertaisimmillaan luokittelulla tarkoitetaan sitä, että aineistosta määritellään luokkia ja niiden esiintyvyys aineistossa lasketaan. Teemoittelu tarkoittaa puolestaan aineiston paloittelua ja uudelleen ryhmiksi asettelua, jossa pyritään nostamaan esille tutkimusongelman näkökulmasta olennaiset asiat (Eskola & Suoranta 1998, 174–180, Tuomi & Sarajärvi 2009, 92–93.)

Laadullisen aineiston analyysiprosessi eteni opinnäytetyössä siten, että huolellisen aineistoon perehtymisen ja koodauksen jälkeen aineisto luokiteltiin ja teemoiteltiin vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään sekä luokittelua että teemoittelua, koska laadullisesta näkökulmasta sisältö on ensisijaisen tärkeä, mutta korkean vastausmäärän vuoksi eri vastautyyppien lukumäärät ovat myös tärkeitä. Tästä syystä joitakin laadullisia vastauksia on myös analysoitu määrällisesti. Myöhemmin opinnäytetyössä esitetyissä tuloksissa emme ole avoimissa vastauksissa määrällisesti analysoineet laadullisia tapauksia, jos niillä ei ole ollut opinnäytetyön tavoitteiden kannalta merkitystä. Lisäksi avoimia vastauksia luokiteltaessa yksi vastaus on saattanut sisältää monta eri luokkaa, jolloin siis yhden vastauksen eri osia saattaa esiintyä eri luokissa.

Kvantitatiivisella tutkimusotteella voidaan selvittää esimerkiksi lukuja ja määriä (Kananen 2011, 11–12). Määrällisen tutkimuksen menetelmiä käytetään tässä opinnäytetyössä tukemaan ja täydentämään laadullisen työn tuloksia. Numeerisia kysymyksiä käyttämällä saatiin opinnäytetyössä selvyyttä esimerkiksi ilmiöiden esiintymistiheyteen. Määrällisistä kysymyksistä on tehty selventäviä pylvästaulukoita, joista ilmenee vastaajien jakaumat. Lisäksi avointen kysymysten vastaukset luokiteltiin, jotta niitä voitaisiin käsitellä myös määrällisesti ja tarkastella, miten usein mikäkin luokka esiintyi vastauksissa.

Aineistosta etsittiin kokonaisuuksia, jotka vastaavat opinnäytetyön tutkimuskysymyksiin. Vastausten alkuperäisiä muotoiluja pelkistettiin tarvittaessa ja taulukoiitiin luokkiensa mukaan. Pelkistetty ilmaus karsii vastauksesta epäolennaiset asiat pois ja tekee vastauksesta luettavamman, kun alkuperäisilmauksessa vastaus on esitetty sanatarkkaan (Hiltunen, n.d.). Sisällönanalyysin esimerkkitaulukko löytyy liitteistä (liite 3). Kaikkea kerättyä materiaalia ei ole analyysissa

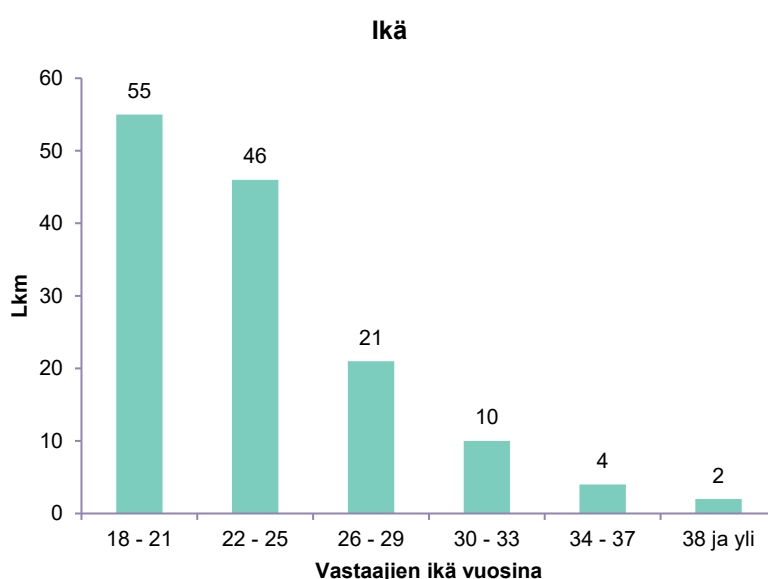
pakko käyttää, mutta on suositeltavaa perustella, miksi osa materiaalista on jätetty käyttämättä (Hiltunen, n.d.). Tässä opinnäytetyössä kaikkea aineistoa ei voitu hyödyntää, koska jotkin vastaukset eivät kohdistuneet esitettyihin kysymyksiin. Aineiston analyysissä nämä vastaukset jouduttiin rajaamaan pois.

Lisäksi e-lomakkeen suljettu kysymys numero 14 ei ollut jostain syystä tallentanut vastauksia, joten niistä saatu kvantitatiivinen data kadotettiin. Avoimella kysymyksellä tehdyt perustelut sen sijaan kuitenkin tallentuivat normaalisti. Edelleen niiltä, jotka ovat häirinnän kokemusten tiheyteen liittyvään kysymykseen vastanneet, etteivät koskaan koe häirintää, ovat kyselyn kysymykset 15 – 19 (liite 1) menneet piiloon, joten heidän vastauksiaan ei ole aineistossa näiden kysymysten kohdalla.

6 AINEISTON ESITTELY

6.1 Ikä ja pelitottumukset

Kyselyn vastaajakunta oli nuorta, sillä suurin osa oli joko 25-vuotiaita tai nuorempia. Lisäksi 122 vastaajaa on luokiteltavissa nuorisolain mukaan nuoreksi. (Kuvio 2.) Suurin osa vastaajista arvioi olevansa kokeneita tai erittäin kokeneita pelaajia, ja aloittelijaksi ei itseään kokenut yksikään.



KUVIO 2. Vastaajien ikäjakauma

Vastaajien keskuudessa suosituimmat verkkomoninpelit löytyvät taulukosta 1. Yhteensä vastauksissa esiintyi 48 erilaista verkkomoninpeliä ja vain harva nainen kertoi pelaavansa vain yhtä verkkomoninpeliä. Pelatuimmat verkkomoninpeligenret karkeasti jaoteltuna olivat kilpailulliset verkkomoninpelit kuten MOBA-, FPS-, ja Battle Royale- pelit sekä MMORPG-pelit. Kyselyyn vastanneet naiset pelasivat runsaasti erityisesti kilpailullisiksi miellettyjä verkkomoninpelejä.

TAULUKKO 1. Pelatuimmat verkkomoninpelit

Pelatuimmat pelit	Määrä
League of Legends	62
Overwatch	49
Fortnite	28
Counter Strike: Global Offensive	25
World of Warcraft	23
Apex Legends	20
Call of Duty	9

Suurin osa naisista käytti pelatessaan voicechattia vähintään joskus. 24 vastaajaa käytti sitä harvoin ja vain neljä ei käyttänyt voicechattia lainkaan. Tekstichatin käyttöaste oli hyvin samansuuntainen, sillä suurin osa käytti sitä vähintään usein. Harvoin tekstichattia käytti 14 naista, ja kokonaan ilman tekstichattia pelaavia oli aineistossa vain neljä. Peliin sisäisiä kommunikointimahdollisuuksia hyödynnetään siis melko paljon. Lisäksi suurin osa vastaajista toi sukupuolensa esille tekstichatissa vain harvoin tai ei koskaan. Voicechattia käyttäessä sukupuoli käy yleensä ilmi tahdosta riippumatta.

6.2 Häirinnän vaikutus sukupuolen salaamiseen

Sukupuolen salaamiselle koki tarvetta pelatessa 52 vastaajaa (kuvio 3). Salaamisen perusteissa tuotiin eniten esille sitä, että naiset haluavat ennaltaehkäistä itseensä kohdistuvaa häiritseväksi koettua toimintaa, kuten esimerkiksi epätoivottua kommentointia sukupuoleen liittyen, ehdottelua, haukkumista tai silmätiukuksi joutumista. Seuraavaksi eniten toimintaa perusteltiin tasa-arvoisen kohtelun tavoittelulla, jolloin sukupuolta ei haluttu tuoda ilmi, koska siihen ei haluttu kiinnitettävän minkäänlaista huomiota, oli se sitten negatiivista tai positiivista. Vastaajat kertoivat haluavansa pelata rauhassa, mitä naiseuden esille tuleminen yleensä häiritsee.

"Haluan saada pelata rauhassa ilman, että minun tarvitsee jatkuvasti todistaa itseäni ja taitojani muille, ja ilman että tarvitsee kuunnella flirttailua/utelua/seksuaalisävytteistä 'vitsailua' itsestäni"

"Ihmisten asenne muuttuu heti ja sen sijaan että haukut kohdistuis pelitaitoon 'Tuo mitä yrittä ei nyt ihan onnistunut' tulee sukupuoleen kohdistuvaa settiä 'classic girl'"

Vastaajat kertoivat haluavansa salata sukupuolensa myös koska sen ilmi tullessa he kokivat menettävänsä uskottavuutensa kyvykkäinä pelaajina ja saavansa osakseen sukupuoleensa liittyvää vähättelyä. Lisäksi sukupuolen ilmi tulemisen nähtiin vain kiinnostavan muiden pelaajien huomion epäolennaisiin asioihin, jolloin pelin tavoitteiden saavuttaminen kärsii. Sukupuolen todettiin myös olevan yksinkertaisesti epäoleellista pelin kannalta ja sitä ei sen vuoksi tuotu ilmi.

"Pelit joissa on vain tekstichätti ovat parhaimpia koska sukupuoleni ei tule esille. Monissa peleissä kuitenkin - - äänichätin käyttäminen on täysin välttämätöntä että peli olisi mahdollista voittaa ja yleensä on aivan hirveää kun sukupuoleni tulee esille"

"Koska en tahdo että minua kohdellaan eri tavoin sukupuoleni vuoksi"

"Tieto sukupuolesta valitettavasti vie uskottavuuteni kykeväni pelaajana"

Enemmistö naisista (67) ei kokenut tarvetta salata sukupuoltaan pelatessaan (Kuvio 3). Suurin syy sukupuolen salaamatta jättämiselle oli se, että sukupuolella ei ole tai ei pitäisi olla merkitystä pelatessa. Osassa vastauksista tiedostettiin sukupuolen vaikutus peleissä muilta pelaajilta saatuun kohteluun, mutta samalla toivottiin, ettei näin olisi. Sukupuolen koettiin olevan epäoleellinen tekijä esimerkiksi pelissä suoriutumisen ja peleistä nauttimisen kannalta. Sukupuolta ei kuitenkaan tuotu erikseen aktiivisesti esille ja sukupuolen tarkoituksellista esiin nostamista tai "mainostusta" pidettiin kyseenalaisena. Jotkut vastaajat kertoivat, etteivät kokeneet tarvetta peitellä sukupuoltaan pelatessaan tai esittää jotain muuta kuin ovat. Sukupuolen kerrottiin tulevan suoraan ilmi voicechatissa tai äänen perusteella. Muutama vastaaja totesi, ettei salannut sukupuoltaan koska sukupuolen ei koettu vaikuttavan peleissä saatuun kohteluun. Tämän lisäksi muutamat vastaajat ilmoittivat olevansa tottuneita sukupuolesta johtuviin negatiivisiin seurauksiin, etteivät salaa sitä, ja jotkut taas kokivat tärkeäksi olla naisena esillä verkkomoninpelimaailmassa.

"En tuo sitä erityisesti esiin, mutta en näe mitään syytä miksi minun pitäisi salata sitä. Minulla on oikeus pelata pelejä ja nauttia niistä."

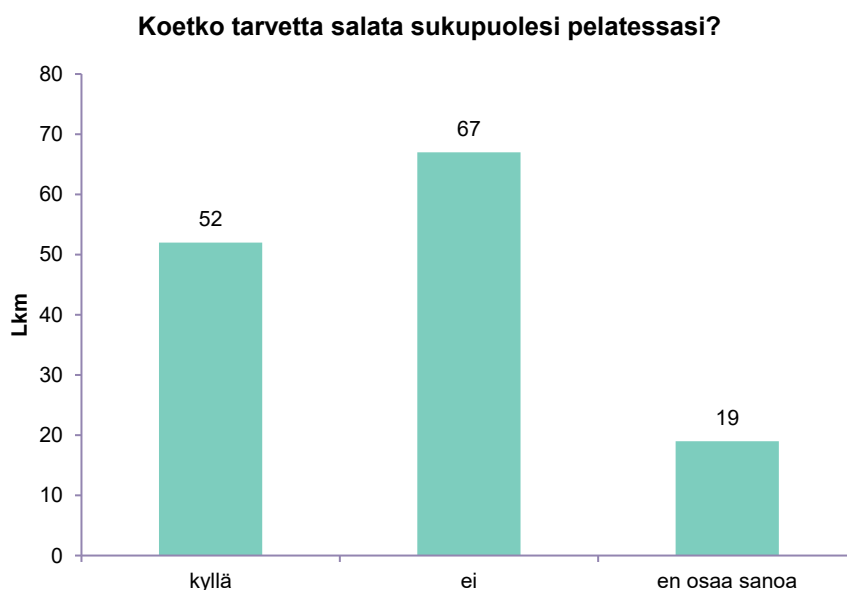
"En koe tarvetta esittää jotain mitä en ole eli miestä. Mitä enemmän naiset tuovat peleissä itseään esille, sen normaalimpaa naispelaajista tulee eri peligenreissä. Se ei heitä niin paljoa huomiota/mahdollisesti estää ahdistelua normalisoimalla sitä."

”Sillä ei pitäisi olla väliä pelin kannalta olenko mies vai nainen.”

19 vastaajaa ei osannut sanoa, kokeeko tarvetta sukupuolen salaamiselle vai ei (Kuvio 3). Sukupuolen salaaminen tai salaamatta jättäminen riippuvat tilanteesta ja muista pelaajista. Tuttujen pelaajien kanssa sukupuoli on usein kanssapelaajien tiedossa, kun taas tuntemattomilta pelaajilta sukupuoli pidetään todennäköisemmin piilossa. Sukupuoli tuli tahtomatta ilmi esimerkiksi äänen ja pelissä käytetyn nimimerkin perusteella tai sukupuoli kerrottiin tilanteesta riippuen, jos se oletettiin väärin tai sitä kysyttiin. Osa vastaajista ei nähnyt sukupuolella olevan pelaamisen kannalta mitään merkitystä, eikä sen korostamisella tai korostamatta jättämisellä nähty olevan väliä.

” - - Pyrin pelaamaan - - joko ystävien kanssa tai moderoitujen Discord-chattiohjelman kautta, joissa en koe tarpeelliseksi piilotella sukupuoltani. Täysin randomien kanssa pelatessa häirinnän pelon vuoksi pyrin pitämään sukupuoleni piilossa, mikä meinaa että joudun turvautumaan puhtaasti tekstichattiin voice chatin sijaan.”

”Sillä ei ole mitään merkitystä onko nainen vai mies. En kommentoi mitään jos joku sukupuolta kysyy.”



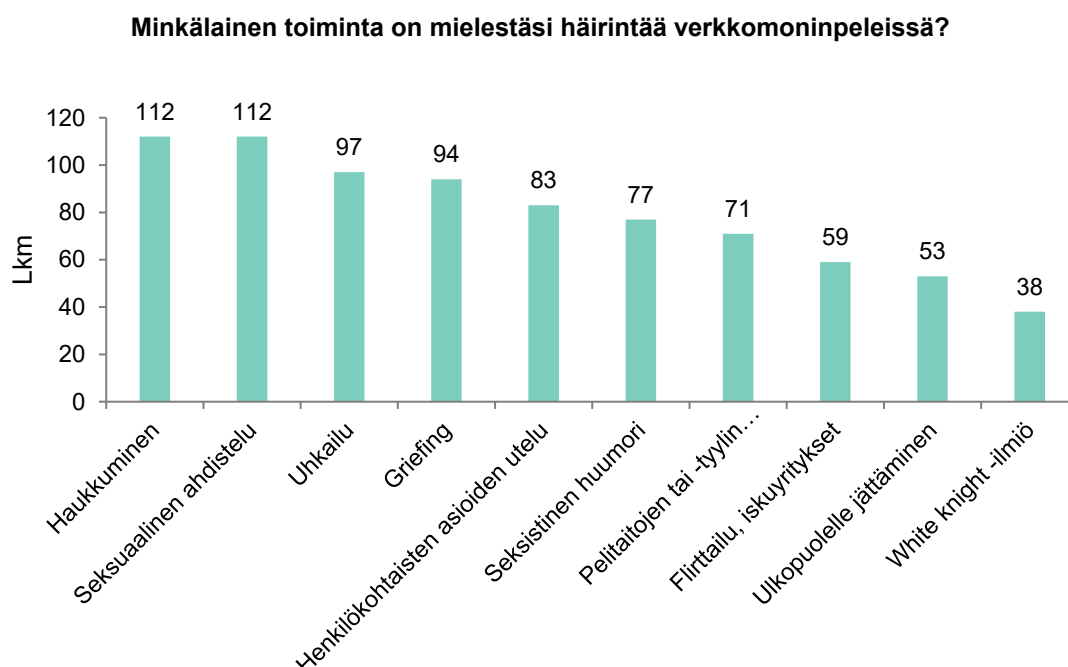
KUVIO 3. Vastaajien kokema tarve salata sukupuolensa pelatessaan.

6.3 Kokemuksia häirinnästä

Seuraavaksi esitellään naisten näkemyksiä siitä, mikä on heidän mielestään häirintää verkkomoninpeleissä ja kuinka usein ja minkälaista häirintää he itse kokevat pelatessaan. Luvussa esitetään myös naisten ajatuksia siitä, onko häirintä verkkomoninpeliympäristössä erilaista tai hyväksyttävämpää kuin kasvokkain tapahtuva häirintä.

Vastaajien käsitys häirinnästä

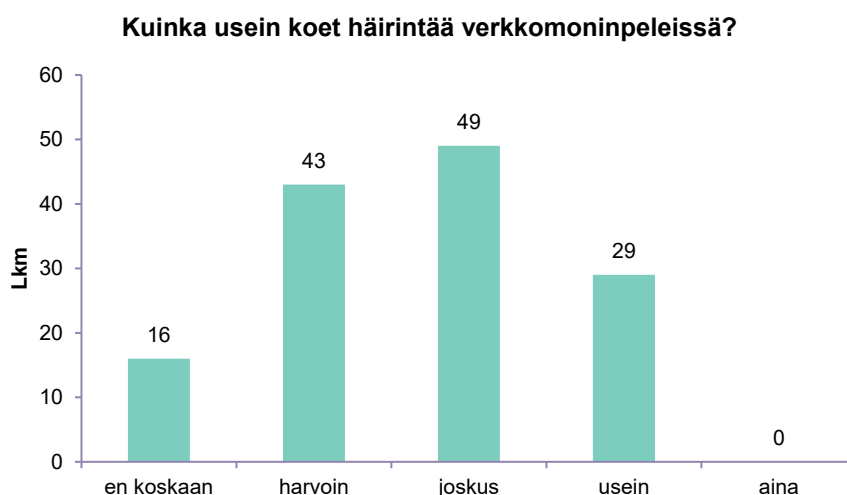
Vastaajille annettiin mahdollisuus määritellä itse, millaista toimintaa he pitävät häirintänä. Heille esitettiin mahdollisia häirinnän muotoja, mutta vastaus on voitu antaa vastauksensa myös näiden ulkopuolelta. Useimmin häirinnäksi koettiin haukkuminen ja seksuaalinen ahdistelu. Toiseksi eniten häirinnäksi koettiin uhkailu ja kolmanneksi griefing. Myös henkilökohtaisten asioiden utelun, seksistisen huumorin ja pelitaitojen- tai tyylin kommentoinnin koki häirinnäksi yli puolet, kun noin kaksi viidestä vastasi flirttailun tai iskuryitysten ja ulkopuolelle jättämisen olevan häirintää. White knight -ilmiö oli vähiten häirinnäksi vastattu vaihtoehto. (Kuvio 4.)



KUVIO 4. Mikä on vastaajien mielestä häirintää.

Koetun häirinnän tiheys ja muodot

Kun kysyttiin verkkomoninpeleissä koetun häirinnän tiheyttä, 16 vastaajaa kertoi, ettei ole kokenut häirintää verkkomoninpelien yhteydessä koskaan. 43 vastaajaa koki häirintää verkkomoninpeleissä vain harvoin ja 49 joskus. 29 vastaajaa kertoi joutuvansa häirinnän kohteeksi usein. Kukaan ei vastannut joutuvansa häirinnän kohteeksi aina pelatessaan verkkomoninpelejä. (Kuvio 5.)



KUVIO 5. Vastaajien kokeman häirinnän tiheys.

Naiset kokevat paljon erilaisia sukupuolittuneen häirinnän muotoja. Koetun häirinnän yleisin muoto oli pelitaitojen ja -tyylin kommentointi sukupuolen perusteella. Pelitaitoja ja pelitapaa aliarvioitiin ja vähäteltiin. Toisinaan oletettiin, että vastaaja pelaisi esimerkiksi tiettyä naiselliseksi miellettyä pelihahmoa tai -hahmoluokkaa. Vastauksissa nousi esiin myös se, että muut olettivat naisen pelaessa hyvin, että hän ei ole muka pelannut itse, tai joukkueen hävitessä häviöstä syytettiin pelaavaa naista. Toiseksi eniten koettiin haukkumista, joka ilmeni vastauksissa sukupuoleen liittyvinä haukkumasanoina kuten huoritteluna, pilkkaamisena, äänen matkimisena ja ulkonäön kommentointina.

”Vältyn nykyään sillä mikin mutetuksella, mutta mm ivaa, alentavaa käyttäytymistä ja suoranaista haukkumista”

”ihmiset haukkuvat thotiksi, egiriksi, huoraksi jne. Sanovat etten osaa pelata koska olen nainen tai minua ei kannata kuunnella sen takia. Jatkuvasti ihmiset käyttävät sukupuoltani aseena minua vastaan koska eivät keksi muuta haukuttavaa.”

"Haukkumista, pelitaitojeni aliarvioiminen ja liiallinen arvosteleminen (varsinkin jos pelaan dps[damage per second]-hahmoja), seksistinen huumori ja henkilökohtaisten asioiden utelu."

Kolmanneksi eniten vastauksissa ilmeni jonkinlainen seksuaalinen häirintä, johon kuului esimerkiksi ei-haluttu flirttailu ja iskuyritykset, alastonkuvien pyytäminen ja ei-toivottujen alastonkuvien vastaanottaminen. Seksuaalissävytteiseksi häiritseväksi toiminnaksi nimettiin myös seksuaalissävytteiset vitsit sekä ehdottelu ja vihjailu. Muutama vastaaja kertoi myös saaneensa suoria raiskausuhkauksia. Seuraavaksi suurin luokka oli seksistinen kommentointi. Seksistiseksi kommentoinniksi laskettiin yleisesti seksistiset puheet, kuten tytöttely, ja seksistinen huumori, kuten "takaisin keittiöön" -tyyppiset heitot.

"Seksuaalisia kommentteja, sovinnistisia kommentteja kuten "ei naiset osaa pelata, takaisin keittiöön", olen saanut epätoivottuja alastonkuvia vaihdettuani normaalilta vaikuttavan henkilön kanssa Discordeja."

"Pusuttelua, seksiehdotteluja, kommentteja pelitaidoista vain koska olen nainen, koitettu etsiä mun numeroa ja sometilejä ynnä muuta. Totta kai on myös paljon ollut haukkumista huoraksi kaikilla mahdollisilla kielillä."

Naiset olivat lisäksi kokeneet henkilökohtaisten asioiden utelua pelatessaan. Tällaista oli esimerkiksi sosiaalisen median käyttäjätilien tai puhelinnumeron utelu, kuvien pyytäminen sekä henkilötietojen ja parisuhdestatuksen kysely. Lisäksi joiltakin naisilta oli kysytty rintojen kokoa tai sitä mitä heillä on yllään, ja muutama vastaaja kertoi joutuneensa sellaiseen tilanteeseen, jossa heidän tietojaan oli kaivettu esiin ja jaettu julkisesti.

"Kyselyä henk. koht asioista esim ikä ja rintojen koko, kuvapyyntöjä ja nimen kyselyä fb kaveriksi pyydön toivossa"

"Haukkumista, iskuyrityksiä, numeroni pyytäminen, uteleminen esim parisuhdestatuksesta/missä asun/mistän oon kotoisin/ikä"

Vastaajat kertoivat myös kokeneensa verkkomoninpeleissä sekä yleistä uhkailua, että toisinaan suoria tappouhkauksia. Lisäksi joillakin oli kokemuksia ulkopuolelle jättämisestä, joka saattoi tarkoittaa joko sitä että muut pelaajat eivät suostuneet pelaamaan naisen kanssa tämän sukupuolen vuoksi tai nainen potkittiin ulos pelistä. Vastaajat myös kertoivat, etteivät kokeneet voivansa osallistua peliin samalla tavoin kuin miehet.

"- sukupuoleni vuoksi erilainen kohtelu pelaajaporukan muihin jäseniin verrattuna (mm. jätetty/meinattu jättää ottamatta peliporukouhin mukaan sukupuolen vuoksi, tekemääni työtä ei ole huomioitu/arvostettu samoin kuin miespuolisten pelaajien, yläpuolelleni on nostettu vähemmän taitavia/aktiivisia/panostavia pelaajia, koska he ovat miehiä) - -"

"Seksuaalista häirintää, uhkailua, syrjintää..."

Vastauksissa kerrottiin myös pelin ominaisuuksien tahallisen väärinkäytön eli griefingin sekä white knight -ilmiön, eli muiden pelaajien häiritsevän ylisuojelevan ja ylikohteliaan käytöksen kohteeksi joutuminen. Griefingissä pelin mekaniikkoja käytettiin eri tavoin häirinnän välineenä. White knight -toimintaa on esimerkiksi pyytämätön apu ja neuvonta pelissä ja pelin sisäisten hyödykkeiden lähettäminen naiselle ilmaiseksi.

"- - Monta kertaa joku on ennen pelin alkua ottanut pelatuimman heroni, ja myöntänyt että teki sen vain, että en voisi pelata sitä koska hän olettaa minun olevan tyttö, vaikka kyseinen henkilö ei itse sitä heroa osaa pelata - -"

"- - White knight -ilmiö etenkin WoWin parissa - -"

Muutammat vastasivat kokeneensa liiallista tai erityistä peliin liittymätöntä huomion saamista sekä "flamingia". Flamingin tai "flamen" ei nähdä olevan sama asia kuin häirintä. Liiallinen huomio saattoi tarkoittaa yksinkertaisesti peliin liittymättömän huomion kerääntymistä itseän sukupuolen vuoksi, toisten pelaajien huomionhakuisuus pelaavaa naista kohtaan tai peräti vaanijamainen käytös, jossa naista seurattiin pelialustoilla jopa kuukausia.

"- - en juuri minkäänlaista sillä flame ei ole sama asia kuin häirintä. - - Flamea tulee joka päivä jatkuvasti mutta se ei liity sukupuoliin sitä tulee tasaisesti jokaiselle jos valitsee pelata pelejä missä on myrkyllinen yhteisö"

"- - kerjätään minulta huomiota, tehdään iso numero siitä häviän tai voitan, kaikki minun tekemiset on suurennuslasin alla, kun yksi mies huomaa minun olevan nainen hänelle tulee tarve kertoa muillekin pelissä siitä ja sitten yhdessä häiritään, spämmätään ka-veripyynnöillä ja kommentteilla - -"

"Olen aina ollut myö[s] todella ujo, joten voicechatin käytön aloittaminenkin oli jo oma haasteensa. Liika huomio ei kuitenkaan tehnyt siitä yhtään helpompaa tai mukavampaa"

Verkkomoninpeleissä ja kasvokkain tapahtuvan häirinnän eroavaisuus

Selkeästi suurin osa (104) koki verkkomoninpeleissä tapahtuvan häirinnän erilaiseksi kuin kasvokkain tapahtuvan. Perusteluissa nousi erityisesti esiin, että verkkomoninpeleissä tapahtuva häirintä on suurempaa ja röyhkeämpää. Lähes

yhtä monessa vastauksessa mainittiin anonymiteetti, ja useassa tapauksessa nämä kaksi luokkaa mainittiin yhdessä. Anonymiteetin nähtiin mahdollistavan rajumman käyttäytymisen ja kommentoinnin verkkomoninpeliympäristössä. Vastauksissa todettiin, että anonyyminä voi sanoa mitä tahansa ilman seuraamuksia ja että häirinnän kynnyks on matalampi.

Häirintää nähtiin tapahtuvan verkkomoninpeleissä enemmän kuin kasvokkain. Naiset kertoivat, etteivät välttämättä olleet kokeneet kasvokkaista häirintää ollenkaan mutta verkkomoninpeleissä se on huomattavasti yleisempää. Muutamat vastaajat totesivat, että verkkomoninpeleissä tapahtuva häirintä ei tunnu yhtä pahalta kuin kasvokkain tapahtuva häirintä. Syiksi mainittiin esimerkiksi se, että kasvokkain tapahtuva häirintä otetaan henkilökohtaisemmin ja että netissä häiritsijän voi ohittaa helpommin.

Häirinnän todettiin olevan kasvokkain ja verkkomoninpeleissä sisällöltään erilaista. Kasvotusten häirintä keskittyi esimerkiksi ulkonäköön ja pukeutumiseen, kun taas netissä häirintä liittyi pelaamiseen ja sukupuoleen. Lisäksi verkkomoninpeleissä välttyy fyysiseltä häiriköinniltä. Muutamassa vastauksessa todettiin, että häirintää verkkomoninpeliympäristössä ei oteta vakavasti ja sitä pidetään peliin kuuluvana. Kilpailullisessa pelitilanteessa tapahtuva tunteiden kuumeneminen annettiin myös perusteluksi häirinnän erilaaisuuteen verkkomoninpeleissä ja kasvotusten.

*”- Kasvokkain minua yleensä häiritään myös erilaisista asioista, kuten esim painostani, sukupuolestani. - - Pelaa päivittäin, ja kohtaan häirintään monta kertaa päivässä.
- - Vähintään kerran päivässä kohtaan todella pahaa häirintää.”*

”Videopeleissä häirintä ei voi olla fyysistä, joten tilanne ei tunnu niin uhkaavalta. Tosin, on ikävää kokea minkään muotoista häirintää.”

”Sitä tapahtuu ainakin minulle paljon useammin peleissä Häiriköiden on myös helpompi piiloutua anonymiteetin taakse joten sitä tapahtuu helpommin. He ovat myös paljon rohkeampia peleissä.”

”Verkossa ollaan yleensä avoimesti törkeämpiä, selvästi seksistisempiä ja uhkaillaan avoimemmin. Todennäköisesti anonymiteetin luoman turvan takia. Sanotaan se, mitä ei uskallettaisi julkisesti oman naaman kanssa sanoa.”

Verkkomoninpeleissä ja kasvokkain tapahtuvan häirinnän välillä eroja ei nähnyt yhdeksän vastaajaa. Vastauksissa nostettiin esiin, että häirintä on aina häirintää

ja sen seuraukset samanlaiset, tapahtuipa se missä tahansa – erona ovat vain anonymiteetti ja netissä häirinnän fyysiseltä puolelta välttyminen. Jotkut kertoivat kokeneensa aivan samanlaista häirintää sekä verkkomoninpeleissä että kasvokkain. 24 vastasi kysymykseen ”en osaa sanoa”.

”Tottakai sillä tavalla se on erilaista, että toinen tapahtuu kasvokkain ja toinen ruudulla. Mutta oli ruutu tai ei, ne sanat satuttavat silti yhtäpaljon. Ruutu tosin estää fyysisen häirinnän jos näin olisi tapahtunut, mutta henkistä osaa se ei poista.”

Lomakkeessa kysyttiin, onko häirintä verkkomoninpeliympäristössä hyväksyttävämpää kuin kasvokkain. E-lomakkeelle ei kuitenkaan tallentunut naisten antamia suljettuja vastauksia, mutta kantaa perustelevat avoimet kysymykset säilyivät aineistossa. Valtaosassa näistä avoimista kysymyksistä todettiin, että häirintä on häirintää, tapahtuipa se missä tahansa. Häirinnän katsottiin aiheuttavan samalla tavoin haittaa kohteelleen tekopaikasta huolimatta. Muutamissa vastauksissa mainittiin, että pelissä tapahtuva häirintä on osittain hyväksyttävämpää, koska se ei aiheuta fyysistä uhkaa. Joissakin tapauksissa vastaaja oli arvioinut, että tiettyyn rajaan asti ”fleimaaminen” on hyväksyttävää, mutta henkilökohtaisuuksiin meneminen ei ole. Jotkut vastaajat olivat myös ilmoittaneet, että peleissä tapahtuva häirintä on helpompi sivuuttaa, sitä ei pidä ottaa vakavasti tai että se vain kuuluu pelin luonteeseen ja se pitää kestää, jos haluaa pelata.

”Häirintä tai epäasiallinen käytös ei ole koskaan hyväksyntää eikä sitä pitäisi normalisoida.”

”Miksi olisi? Yhtä pahalta se tuntuu ja seurauksena saattaa pahimmillaan olla rakkaan harrastuksen hylkääminen.”

”On ja ei oikeastaan. Friendly banter on aina peleihin kuuluvaa, mutta kaikki mikä menee sen yli ei ole hyväksyttävää.”

”Netissä ei välttämättä pitäis ottaa kaikkea niin tosissaan”

6.4 Häirinnän haittavaikutukset ja niiden käsittelyn keinot

Tässä luvussa esitetään kyselyyn vastanneiden naisten kokemuksia häirinnän vaikutuksesta verkkomoninpelaamiseen käytettyyn aikaan. Tämän jälkeen esitel-

lään häirinnästä heränneitä tunteita ja sitä, miten naiset toimivat, kun heihin kohdistuu verkkomoninpeleissä häirintää. Lopuksi tarkastellaan häirinnästä seuraneita mahdollisia haittavaikutuksia ja niiden käsittelykeinoja.

Häirinnän vaikutus peliaikaan

Verkkomoninpeleissä tapahtuva häirintä ei ole vaikuttanut suurimpaan osaan kyselyyn vastanneiden pelaamiseen käytettyyn aikaan. Kuitenkin noin kolmannes vastaajista kertoi vähentäneensä verkkomoninpelaamista ja kolme vastaajaa kertoi lopettaneensa verkkomoninpelaamisen täysin. Kenenkään peliaika ei ole lisääntynyt häirinnän seurauksena.

Itseen kohdistuvan häirinnän herättämät tunteet

Eniten vastaajissa heräsi eri asteisia ärtymyksen ja seuraavaksi eniten vihan ja suuttumuksen tunteita. Jotkut totesivat, ettei häirintä oikeastaan herättänyt minikäänlaisia tunteita ja osa kertoi, että häirintä tuntui ennen pahalta, mutta nyt siihen oli jo tottunut tai se on opittu sivuuttamaan. Muutama mainitsi, että häirinnän on oltava todella vakavaa ennen kuin se herättää tunteita. Vastaajat ilmaisivat myös tuntevansa ahdistusta sekä erilaisia alemmuuden tunteita, kuten itseinhoa, epävarmuutta, lannistumista ja häpeää. Vastauksissa nostettiin esiin tunne siitä, että naisena ei olisi oikeutettu pelaamaan samoja pelejä kuin miehet.

”Yleensä sen ignooraan kokonaan, minulla on hyvä itsetunto muutenkin joten en välitä muiden huuteluista. Joskus se menee ns. tunteisiin eli alkaa vituttamaan ja omakin suoritus pelissä kärsii. Jos se menee minun tietojen etsinnäksi niin silloin ehdottomasti ahdistaa aidosti.”

”Ärsyyntyneistä, usein myös ajatus että olisin arvomaailmassa alempana kuin miespuoliset pelaajat, koska en muka pelaa tosissani.”

Naiset kokivat häirinnästä johtuvaa harmitusta ja pahaa mieltä, mutta jotkut tunsivat myös huvittuneisuutta ja pitivät häiriköitsijöitä naurettavina. Häirintä herätti vastaajissa myös turhautuneisuutta, surua sekä pelkoa. Muutamat kertoivat myös tuntevansa ällötystä, masentuneisuutta tai sääliä häiritsijää kohtaan. Yksittäisissä vastauksissa mainittuja tunteita olivat taistelutahto, epäluottamus miehiin, hämmennys, tylsistyminen ja ristiriitaiset tunteet.

”Olen todella herkkä, joten se on ollut rankkaa. Joskus mennyt itkuksi, joskus olen ollut vihainen, joskus ällöttänyt ja joskus tuntunut arvottomalta.”

"Surua, pettymystä, itseinhoa, hämmennystä, joskus vihaa. Toisinaan myös huvittuneisuutta."

"Surua, cs:go oli mulle tosi rakas peli mutta sietokynnys ylittyi ja piti lopettaa oman mielenterveyden säilyttämiseksi. On surullista ettei voi tehdä sitä mitä haluaisi ja missä on hyvä."

"- Nuorempana häirintä vaikutti paljon useammin, paljon voimakkaammin, aiheuttaen voimakkaita ahdistuskohtauksia ja jopa masennusta. Selkeän epätasa-arvoinen kohdelu loi alemmuuden tunnetta, herätti jopa vihaa."

Itseen kohdistuvasta häirinnästä seuraava toiminta

Vastaajat saivat avoimessa kysymyksessä kertoa, miten he toimivat, kun heihin itseensä kohdistuu häirintää verkkomoninpeleissä. Suurin osa vastauksen antaneista kertoi jättävänsä reagoimatta häiritsijään suoraan. Häirinnästä koitettiin olla välittämättä ja häiritsijälle ei haluttu antaa huomiota. Lähes yhtä suosittu tapa toimia oli hiljentää häiritsijä eli estää tämän kommunikointi itsen kanssa. Pelin sisäisiä toimintoja käytettiin lisäksi häiritsijän ilmiäntämiseen sekä estämiseen.

"Yleensä en vastaa, koska vastaminen antaa vain lisää huomiota häiritsijöille."

"raportoin pelaajan, avoid as teammate, blockaan ja muten."

Häiritsijälle vastatessa naiset kertoivat pääasiassa "sanovansa takaisin". Tämä saattoi aineistossa tarkoittaa sekä mahdollisimman asiallista ja viileää lähestymistapaa, tai suoranaista "vittuilua", kuten aineistossa ilmaistiin. Toiset vastasivat häiritsijälle huumorilla, joka saattoi tarkoittaa pelkästään nauramista, vastaamista vitsaillen tai leikkimielistä kiusantekoa häiritsijää kohtaan. Muutama vastaaja myös ilmaisi pyytävänsä häiritsevää henkilöä yksinkertaisesti lopettamaan toimintansa.

"Vittuilen takaisin, sanon suoraan tai otan läpällä ja nauran."

"Puhun asiallisesti tilanteesta ja saatan asian esille ottajan haastaa aiheesta"

"Puolustaudun ja pyydän häiritsijää lopettamaan."

Välttelevää käyttäytymistä esiintyi pelistä poistumisen sekä muutamassa tapauksessa vaikenemisen muodossa. Poistuminen oli joko kyseisestä ottelusta lähtemistä kesken pelin suoritusta tai sen jälkeen, jolloin heillä on tilaisuus vaihtaa peliseuraa, tai sitten koko pelin sulkemista ja tauon ottamista. Hiljeneminen tar-

koitti, että nainen ei enää puhunut kenellekään kyseisen pelin aikana. Jotkut vastaajat myös ilmoittivat kertovansa asiasta jollekin, esimerkiksi kiltansa jäsenille, aviopuolisolle tai ystäville.

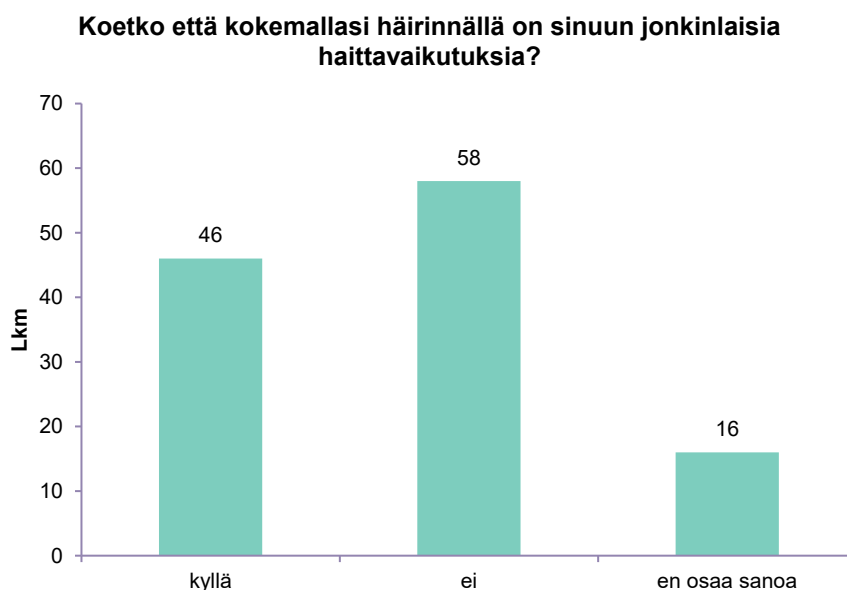
”Jos se [hiljentäminen ja estäminen] ei toimi, vaihdan peliä/serveriä tai jotain”

”Blokkaan ihmisen pelin sisällä ja saatan lopettaa pelaamisen siltä päivältä.”

” - - yleensä kerron asiasta avopuolisolleni ja hän saattaa puuttua puolestani asiaan tai vaan sanoo sulje laite ja tule kanssani pelaamaan - - ”

Häirinnästä aiheutuvat mahdolliset haittavaikutukset

58 naista, eli hieman vajaa puolet tähän kysymykseen vastanneista, ilmoittivat etteivät he olleet kokeneet häirinnästä seuranneen haittavaikutuksia. 46 naista kertoi häirinnällä olleen jonkinlaisia haittavaikutuksia ja 16 vastaajaa ei osannut sanoa kokeeko haittavaikutuksia. (Kuvio 6.) Häirinnästä aiheutuneet haittavaikutukset jakaantuivat pelaamiseen liittyviin tai itseensä liittyviin haittavaikutuksiin.



KUVIO 6. Vastaajien kokemus häirinnästä aiheutuneista haittavaikutuksista.

Pelaamiseen liittyviksi haittavaikutuksiksi mainittiin useimmin pelikokemuksen pilalle meneminen, jolloin pelin ilo kärsi ja pelaamista ei pidetty enää nautittavana. Seuraavaksi eniten vastauksissa ilmeni se, ettei vastaaja pystynyt osallistumaan peliin ja siihen liittyvään toimintaan kunnolla. Vastauksissa nostettiin esiin, että vastaaja ei pystynyt osallistumaan pelin sisäiseen kommunikointiin ja tätä kautta

peleissä tapahtuvaan päätöksentekoon, tai ei uskalla pelata tiettyjä pelihahmoja tai pelimuotoja häirinnän pelossa. Lisäksi jotkut vastaajat eivät kokeneet voidensa osallistua pelaamiseen liittyvään oheistoimintaan kuten erilaisiin tapahtumiin vaikka haluaisivatkin.

”Huonompi itsetunto, pilaa pelikokemuksen”

”En pääse nauttimaan pelaamisesta niin paljon kuin haluaisin”

”- - en koskaan uskalla olla overwatchissa pelin sisäisessä voice chatissa, vaikka siitä olisi paljon hyötyä esim. competitive modea pelatessa”

”Toisinaan tietynlaista sulkeutumista, enkä uskalla olla ylpeä itsestäni tai kommunikoida aina tiimikavereideni kanssa vaikka se olisi hyödyllistä pelin kannalta.”

Muutammat naiset ilmaisivat vastauksissaan myös pelkoa pelata moninpelejä yksin tai tuntemattomien kanssa, sekä pelisuorituksen kärsimistä. Häirinnän seurauksena joillakin pelaaminen oli vähentynyt ja joskus tietyn pelin pelaaminen oli lopetettu joko väliaikaisesti tai kokonaan. Muutama vastaaja kertoi haittavaikutukseksi sen, ettei pysty pelaamaan omana itsenään.

”Menee mielenkiinto asiaan mitä tykkää tehdä, mutta ajan kanssa kun joutuu yksin pelaamaan monenlaisia pelejä ja etsimään uusia ystäviä ja sitkun luulee löytävänsä sellaisia pelikavereita niin nekin kääntää selkensä. Itse ainakin pelaan paljon vähemmän mitä ennen, koska ei vain ole ystäviä keiden kanssa pelata.”

Itseen liittyvistä haittavaikutuksista eniten mainittiin häirinnästä seuraavat negatiiviset tunteet ja mielialan lasku. Tästä seurasi esimerkiksi kyynistymistä, luottamuksen heikkenemistä ja negatiivista suhtautumista toisia pelaajia kohtaan sekä turvattomuutta. Toiseksi eniten vastauksissa huomioitiin häirinnän haittavaikutukset mielenterveyteen. Vastauksissa naiset kertoivat kokeneen mielenterveyden ongelmiansa, kuten esimerkiksi masennus- ja ahdistusoireidensa, pahenemista. Häirinnän kerrottiin myös suoraan aiheuttavan masentuneisuutta ja ahdistuneisuutta. Yhtä usein vastauksista ilmeni itsetunnon lasku, joka näkyi epävarmuutena itsestä ja omasta osaamisesta, alemmuuden tunteena ja pelissä sulkeutumisena. Omasta pelaamisesta ei uskallettu olla ylpeitä. Joitain häirintä jää vaivaamaan pitkäksi aikaa ja ajatukset voi olla vaikea saada irti koetusta häirinnästä. Yksi vastaaja kertoi verkkomoninpeleissä tapahtuvan häirinnän johtaneen sukupuolen salaamiseen myös pelaamisen ulkopuolella.

”Tunteet ovat muutenkin vuoristorataa itselläni, minun mielestä pelimaailman pitäisi tajuuta, että tämä ihminen jota haukun tai ahdistelen, saattaa olla herkkä sille. Itselläni on taipumus itsetuhoisuuteen ja täytyy sanoa että silloin tällöin on johtunut häirinnästä.”

”En koe oloani turvalliseksi ja tervetulleeksi peliympäristössä kokemani häirinnän aikana tai sen jälkeen. Ikävät kohtaamiset jäivät mieleen pyörimään pitkäksi aikaa.”

”Vähentänyt kykyäni uskoa omiin pelitaitoihini. Olen myös hyväksynyt sen faktan, että aivan vitun sama kuinka hyvä olen jossain pelissä, ihmiset talloivat sen päälle sukupuolen takia.”

Itseen kohdistuvan häirinnän ja sen haittavaikutusten käsittelykeinot

Itseen kohdistuvan häirinnän ja sen haittavaikutusten käsittelyn vastauksista on tehty analyysiesimerkki (liite 3.) Tukiverkkoa hyödynnettiin häirinnän ja sen haittavaikutusten käsittelyssä puhumalla muiden ihmisten kanssa ja hakemalla heiltä tukea. Tällaisia ihmisiä olivat esimerkiksi ystävät, puoliso ja erilaisten ryhmien jäsenet. Vastaajat pyrkivät myös välttämään häirintätilanteita pelaamalla tuttuja pelaajien kanssa.

”Olen osana Discord kanavaa jossa voin purkaa ja käsitellä asiaa toisten ihmisten kanssa, saan heiltä tukea ja kannustusta. Myös kumppanini tukee minua.”

”Vertaistuen avulla. Kannattaa liittyä johonkin ryhmään, jossa pelaajat ovat ystävällist[ä] väkeä ja avautua kokemasta häirinnästä. Se on ainakin auttanut minua.”

”Koitan löytää entuudestaan tuttuja ihmisiä, joiden kanssa palata pelin pariin pelaamaan turvallisella rentohenkisellä kokoonpanolla. Puhun häirinnästä ystäväilleni.”

Häirintään ja sen mahdollisiin haittavaikutuksiin ei aina kuitenkaan reagoitu. Jotkut kertoivat sivuuttavansa kokemansa häirinnän ja yrittivät olla välittämättä siitä. Naiset koettivat antaa häirinnän mennä niin sanotusti yhdestä korvasta sisään ja toisesta ulos, tai eivät vain jaksaneet välittää. Toiset taas kertoivat järkeistävänsä asian ja pyrkivät asettumaan häirinnän yläpuolelle. Järkeistäminen tarkoitti esimerkiksi häirikön toiminnan selittämistä tämän omalla huonolla itsetunnolla, huonosti menevällä elämällä tai nuorella iällä. Se saattoi myös tarkoittaa sitä, että vastaajat tiedostivat, ettei häirikkö voi hyökätä heitä vastaan henkilökohtaisin syin. Muutama kertoi yrittävänsä unohtaa koetun häirinnän mahdollisimman nopeasti sen tapahtumisen jälkeen.

”Kerron itselleni, etteivät nämä ihmiset tunne minua. Uskottelen itselleni, etteivät heidän sanansa merkitse mitään ja että kyseessä on vain vitsi.”

”Yritän unohtaa asian mahdollisimman pian”

”Oma asenne on nykyään hyvä tuki, kun osaa ja pystyy jättämään häirinnän suurimmaksi osaksi täysin huomiotta, ja antamaan sen olematta vaikuttamaan itseä.”

Pelin toimintoja hyödynnettiin mykistämällä ja estämällä häiritsevä pelaaja, jolloin poistettiin häiritsevän pelaajan mahdollisuus yhteydenpitoon. Tällöin häirikkö ei voinut puhua tai lähettää viestejä pelaavalle naiselle. Häirinnän haittavaikutusten käsittelykeinona pelistä otettiin myös taukoa, jolloin ajatukset siirrettiin pelistä muualle ja tehtiin miellyttäviä asioita. Huumori häirinnän käsittelykeinona ilmeni muutamissa vastauksissa, ja tällöin häirintää ei otettu vakavasti ja asiasta vitsailtiin.

”Ajattelen et en ole ainut joka tällaista kokee, osaan piristää itseäni muilla asioilla, esim. katsomalla netflixia eli muuten vain rentoutumalla ja tekemällä asioita joista pidän”

Vitsailla, itseni kustannuksella ja häirinnän aiheuttajan. Tai tosiaan mykistän/blokkaan ja ignoraan.

Verkkomoninpeleissä tapahtuvan häirinnän haittavaikutuksia ei aina käsitelty. Kuusi vastaajaa kertoi, etteivät kokeneet tarvetta käsitellä häirinnän haittavaikutuksia ja neljä vastaajaa kertoi, etteivät tienneet miten käsitellä kokemaansa häirintää ja sen haittavaikutuksia.

”En oikein tiedä miten käsitellä sitä”

”Jaa a en oikeen tiedä. Jos koen sitä itse pidän sen itseni tietona hetken aikaa ja sitten kerron miehelleni asiasta ja siihen se sitten jääkin. En oikeen osaa käsitellä sitä otan sen heti itseäni ja olen asian kanssa monta päivää.”

”Eipä oikein mitenkään, mutta toistaiseksi en koe että olisi ollut ihan hirveästi tarvetta ”käsitellä” sitä. Joskus se ahdistaa tai masentaa hetkellisesti, mutta pyrin tekemään jotain muuta tuolloin.”

6.5 Hyvän verkkomoninpelikulttuurin osatekijät

Hyvä verkkomoninpelikulttuuri muodostui vastaajien mukaan yhteisöllisyydestä, kaikille yhdenvertaisista lähtökohdista, positiivisesta ilmapiiristä ja peliympäristöstä, pelaamisen ilosta sekä onnistuneesta pelin sisäisestä yhteistyöstä. Myös

vallitsevien asenteiden muuttamisella ja pelinkehittäjien osallistumisella nähtiin olevan vaikutusta hyvän verkkomoninpelikulttuurin syntymiselle.

Yhteisöllisyyteen laskettiin kuuluvaksi positiivinen peliyhteisö, hyvä yhteishenki ja hyvä peliporukka. Yhteisöllisyyteen vaikuttaa niin laajempi ja abstraktimpi yhteisö, kuin läheisempikin kaveriporukka. Kaikille yhdenvertaiset lähtökohdat piti sisällään vastaukset, joissa korostuivat suvaitsevaisuus, yhdenvertaisuus ja tasa-arvo yleisesti. Vastauksissa painotettiin erityisesti kaikkien pelaajien tasa-arvoista kohtelua, erilaisuuden hyväksymistä, avoimuutta ja kanssapelaajien kunnioittamista. Positiiviseen ilmapiiriin ja peliympäristöön kuuluivat turvallinen peliympäristö, jossa ei sallita häirintää tai kenenkään loukkaamista. Lisäksi hyvät käytöstavat ja asiallinen käyttäytyminen, ystävällisyys ja reiluus, sekä toisten pelaajien kannustaminen ja auttaminen mainittiin vastauksissa.

”Yhteistyöstä, hyväksynnästä, erilaisuudesta. Pelaaminen tuo erilaisia ihmisiä yhteen, taustoista riippumatta. Pelaaminen on monille yhteinen pakopaikka ja sen pakopaikan turvallisuuteen ja miellyttävyyteen vaikuttaa yhteisö, sen käytös ja hyväksymisen ympäristö.”

”Tasavertaisuudesta, olemmehan kaikki pelaajia. - -”

Pelaamisen iloon laskettiin kuuluvaksi peleistä nauttiminen, pelatessa koettu hauskanpito ja pelaajien kesken jaettu huumori ja rentous. Lisäksi pelaamisen iloon liittyy vastauksissa se ajatus, että kaikkien pitäisi muistaa kyseessä olevan vain peli, jota ihmiset pelaavat pitääkseen hauskaa. Onnistuneeseen pelin sisäiseen yhteistyöhön laskettiin kuuluvaksi onnistunut pelin sisäinen tiimityöskentely ja kommunikaatio, pelaajien yhteinen tavoite pelimaailmassa sekä pelaamiseen liittyvän palautteen antaminen ja vastaanottaminen rakentavasti.

”Pelaamisen ilosta ja siitä että ei ole väliä kuka siellä ruudun takana on kun on rakkaus samaa peliä kohtaan tai yhteinen tavoite pelimaailmassa.”

”Siitä että ihmiset nauttivat pelistä ja työskentelevät pelin sisällä kohti yhteistä tavoitetta”

Pelinkehittäjien osallistumiseen laskettiin kuuluvaksi häirintään ja siihen puuttumiseen aktiivisesti panostava pelinkehittäjä, selkeät säännöt pelin sisällä siitä, minkälainen toiminta on hyväksyttävää ja minkälainen ei. Vastauksissa nostettiin

esiin myös peliyhteisöjen vahvempi moderointi ja kovemmat rangaistukset ja seuraukset häirinnästä. Asenteiden muuttamisella tarkoitettiin verkkomoninpeleissä vallitsevien asenteiden purkamista. Vastauksissa mainittiin, että häirinnän ja epäasiallisen käyttäytymisen hyväksymisen sijasta häirintää pidettäisiin tuomittavana ja siihen puututtaisiin. Lisäksi vastauksissa nostettiin esiin naisten ja muiden vähemmistön edustajien pelaamisen tiedostaminen ja normalisointi. Pelikasvatus mainittiin keinona, jolla vallitseviin asenteisiin voisi vaikuttaa.

”Hyvästä kommunikaatiosta, tsemppaavista pelikavereista, siitä ettei olisi väliä mitä sukupuolta edustaa”

”Naiset ja vähemmistön edustajat ovat jo pitkään olet osana verkkomoninpelejä, mutta sitä ei tunnuta tiedostavan. Lisäksi verkkomoninpelikulttuuria varjosta[v]a ’on ok olla vihainen ja ilkeä toiselle’-ajatusmalli on saatava muuttumaan. Pelit kuuluvat kaikille ja hyvä verkkomoninpelikulttuuri koostuu empatiasta toisia pelaajia kohtaan, ystävällisyydestä, rentoudesta ja hauskanpidosta.”

6.6 Häirintään puuttuminen

Seuraavaksi käsitellään naisten ajatuksia häirintään puuttumisesta. Luvussa esitetään, puuttuivatko vastaajat toisiin pelaajiin kohdistuvaan häirintään ja jos puuttuivat, niin miten. Lisäksi kuvataan naisten kokemuksia siitä, miten muut pelaajat ovat suhtautuneet heihin itseensä kohdistuvaan häirintään. Lopuksi esitellään naisten ajatuksia siitä, kenen pitäisi puuttua verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään ja miten.

Muiden pelaajien kokemaan häirintään puuttuminen

Kyselyyn osallistuneista naisista suurin osa puuttui muiden pelaajien kokemaan häirintään vähintään joskus (Kuvio 7). Häirintään puututtiin useimmiten puolustamalla häirintää kokenutta pelaajaa. Eriteltyjä puolustamisen keinoja olivat esimerkiksi neuvominen, kannustaminen, rohkaiseminen ja häiritsevän pelaajan toiminnan tuomitseminen. Myös häiritsijälle ”vastaan sanominen” nousi esiin vastauksissa. Esimerkkeinä ”vastaan sanomisesta” olivat takaisin puhuminen joko asiallisesti tai aggressiivisesti, häiritsevän osapuolen toiminnan kyseenalaistaminen ja tuomitseminen sekä pyrkimys saada häiritsijä miettimään, miltä hänestä tuntuisi saada samanlaista käytöstä osakseen.

"Koska olen itse aloittanut verkkopelaamisen jo nuorena ja ehtinyt tulla joutunut häirinnänkohteeksi monta kertaa, haluan todellakin puuttua toisiin kohdistuvaan häirintään. - Jos häirintä on ollut todella henk.kohtaista ja kamalaa luettavaa laitan häirinnänkohteeksi tulleele myös yksityisviestiä ja kysyn onko kaikki ok."

"Sanon että ei ole leikin asia, parhaani mukaan heijastan tilanteen häiritsijään päin, yritän saada ymmärtämään. Luultavasti sillä ei ole mitään merkitystä, joten mute- ja ignore-napit laulaa. Tietty yritän tsempata häirittävää, jos huomaa että hän loukkaantuu."

Häirintään puututtiin myös käyttämällä pelin sisäisiä toimintoja, pyytämällä häiritsijää lopettamaan ja rauhoittamalla tilannetta. Pelin sisäisillä toiminnoilla tarkoitettiin sekä häiritsijän hiljentämistä, estämistä ja ilmiantamista, mutta joissain tapauksissa myös muiden pelaajien kannustamista käyttämään näitä toimintoja. Häiritsijää pyydettiin lopettamaan sekä asialliseen että aggressiiviseen sävyyn, ja toisinaan osapuolia myös kehoitettiin keskittymään peliin toistensa sijaan. Häirintätilannetta pyrittiin rauhoittamaan esimerkiksi jättämällä häirikön kokonaan ilman huomiota, rauhoittamalla osapuolia sekä pyrkimällä muistuttamaan kaikkia pelin yhteisistä tavoitteista ja tiimipelaamisesta. Muutama vastaaja kertoi puuttumisensa riippuvan siitä, millaista häirintä on, ketkä ovat sen osapuolina tai mistä pelistä on kyse.

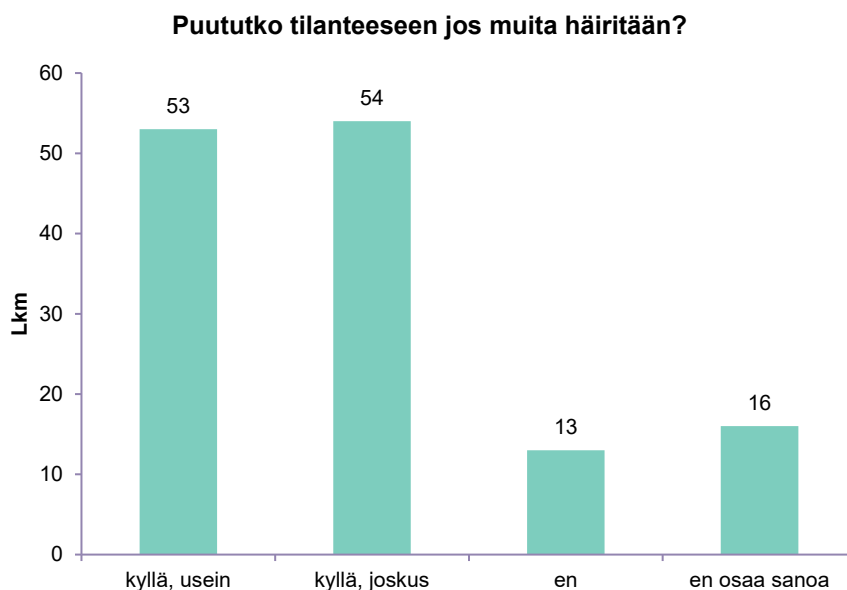
"-pyrin aina vain rauhoittamaan tilanteen, kehoitan ihmisiä keskittymään peliin ja yhdessä pelaamiseen. Mikäli häirintä jatkuu, kehoitan häirinnän kohdetta laittamaan tekijän mutelle, monissa tapauksissa pystyn kehumään tai muutoin sanomaan positiivista kohteeksi joutuneelle."

13 vastaajaa kertoi, ettei puutu muiden pelaajien kokemaan häirintään lainkaan ja 16 vastasi "en osaa sanoa" (Kuvio 7). Puuttumatta jättämisen syiksi kerrottiin, että pelkää itse joutuvansa häiritsemisen kohteeksi puuttumisen jälkeen, puuttumisen ei koeta vaikuttavan tilanteeseen tai puuttumisen koettiin jopa pahentavan sitä, tai vastaajaa ei yksinkertaisesti kiinnostanut häirintätilanne.

"Koska kuulostan naiselta, niin usein jos puutun häiriköintiin, niin saan pahempaa häiriköintiä osakseni."

"riippuu tilanteesta. yleensä se ei auta mitään, helpompi vaan ignorata."

"Koska yleensä se vain lisää ns 'vettä myllyyn' ja pelaajat jatkaa entistä kovemmin häiriköimistä"



KUVIO 7. Vastaajien puuttuminen muiden pelaajien kokemaan häirintään.

Muiden pelaajien suhtautuminen vastaajan kokemaan häirintään

Toisten pelaajien suhtautuminen vastaajan kokemaan häirintään jakaantui kahden eri luokkaan, pelaajin, jotka ovat häirityn vastaajan puolella (67) ja pelaajiin, jotka ovat häirittyä vastaan (93). Useimmissa vastauksissa esiintyi elementtejä molemmista puolista.

Aineistossa ilmeni muiden pelaajien puolustavan häirittyä naista esimerkiksi käskemällä häiriköijää lopettamaan tai ”sanomalla takaisin” häiriköijälle, joko asiallisesti tai aggressiivisesti. Vastauksissa kerrottiin muiden pelaajien myös lohduttavan ja kannustavan vastaajaa häirinnän kokemisen jälkeen. Usein nämä pelaajat olivat naisen tuttuja, mutta toisinaan myös tuntemattomat pelaajat toimivat näin. Vastauksissa kerrottiin myös toisten pelaajien ilmiantavan, hiljentävän ja estävän häiriköivän pelaajan.

Iso osa vastaajista koki, että heihin kohdistuvaan häirintään ei puututa muiden pelaajien toimesta, vaan nämä yleensä seurasivat tapahtumia sivusta tai ohittivat koko asian. Erityisesti vieraat pelaajat toimivat näin, kun taas tutut pelaajat puolustivat häirinnän kohdetta. Seuraavaksi eniten aineistossa ilmeni, että toiset pelaajat lähtivät mukaan häirintään tai yllyttivät häiritsevää pelaajaa. Lähes yhtä moni koki, että muut pelaajat nauroivat häiritsijän mukana tai pitivät häirintää vitseinä tai muuten vähättelivät naisen kokemaa häirintää. Muutama nainen kertoi

saaneensa muiden pelaajien osalta ohjeistusta toimia itse eri tavoin, eli häirinnän uhria on vastuutettu kokemastaan häirinnästä.

”Valtaosa muista pelaajista on kannustanut ja puolustanut minua ja monet esimerkiksi oma-aloitteisesti ilmiantavat huonosti käyttäytyviä pelaajia report-toiminnolla. --”

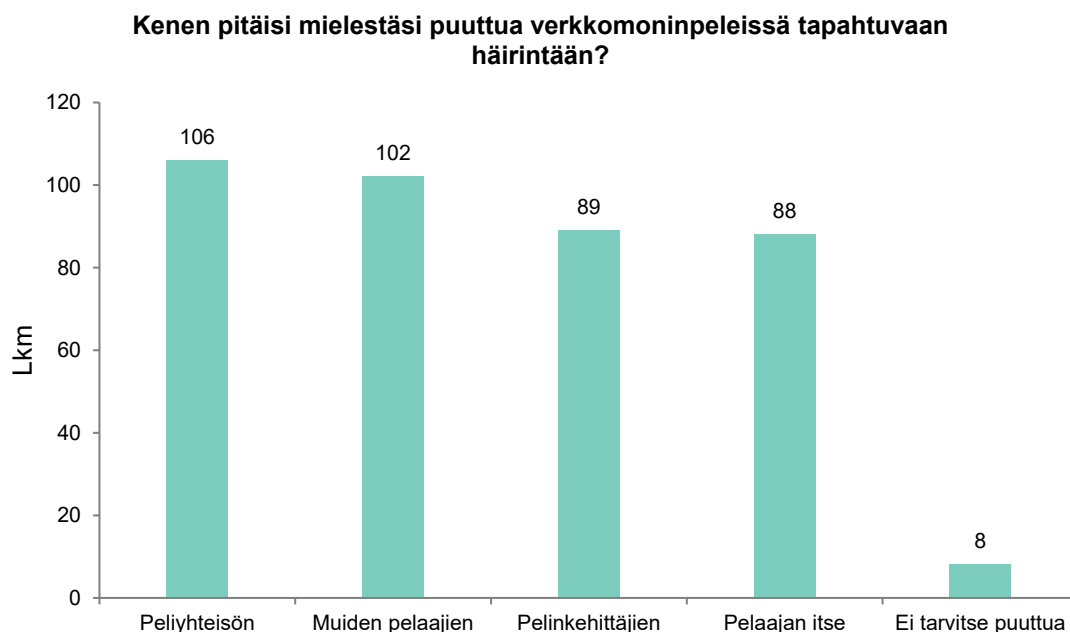
”Iso osa vähättelee asiaa, ja käskee olemaan vähemmän tosikko, onneksi omaan myös paljon pelikavereita jotka ovat kanssani samalla kannalla.”

”Jos pelaan yksin enkä kavereiden kanssa omat tiimikaverit harvoin puuttuvat häirintään, pahimmassa tapauksessa he lähtevät siihen vielä itse mukaan. Kun pelaan tuttujen ja kavereiden kanssa saan tukea heiltä jos häirintä alkaa.”

Kenen pitäisi puuttua häirintään ja miten

Kun vastaajat saivat valita, kenen pitäisi puuttua verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään, suosituin vaihtoehto oli peliyhteisö. Lähes yhtä suosittu valinta oli muut pelaajat. Myös pelinkehittäjien ja pelaajan itse nähtiin olevan vastuussa häirintään puuttumisesta. Muutama vastaajaa oli sitä mieltä, että häirintään verkkomoninpeleissä ei tarvitse puuttua. (Kuvio 8.) Usein häirintään puuttumisen nähtiin olevan kaikkien osapuolten vastuulla.

Näiden lisäksi vastaajat ilmaisivat, että muita mahdollisia häirintään puuttuvia tahoja voisi olla erityisesti nuorten pelaajien kohdalla vanhemmat sekä kasvattajat. Naiset kokivat myös perinteisen median ja sosiaalisen median voivan puuttua häirintään, sekä ehdottivat pelien itsessään sisäisillä viesteillä ja muistutuksilla lisäävän tietoisuutta asiasta. Muutama vastaaja oli sitä mieltä, että muutoksen saavuttamiseksi kaikkien mahdollisten osapuolten on tehtävä työtä ja muutettava asenteitaan, sekä esimerkiksi e-sports -piireissä olisi otettava nollatoleranssi toksisia pelaajia ja häiritsevää käytöstä kohtaan.



KUVIO 8. Kenen pitäisi vastaajien mielestä puuttua verkkomonipeleissä tapahtuvaan häirintään.

Avoimella jatkokysymyksellä tiedusteltiin, miten eri tahot voisivat puuttua häirintään. Pelinkehittäjien ensisijaisena keinona nähtiin toksisten pelaajien estäminen, joka voisi olla häirinnän jatkuvuuden ja vakavuuden perusteella jotain muutamasta tunnista lopulliseen pelitilin estoon, tai kevyimmillään vain chat-mahdollisuuden jäädyttämistä. Pelinkehittäjiltä toivottiin myös yleensä aktiivisempaa otetta häiriköinnin suhteen esimerkiksi tarkentamalla linjauksiaan häiriköinnin suhteen, reagoimalla tehokkaammin ilmiäntöihin ja ottamalla julkisesti kantaa näihin asioihin. Vastauksissa toivottiin myös pelinkehittäjiltä panostusta moderointiin esimerkiksi parantamalla ilmiäntotoimintoa tai palkkaamalla erillisiä moderaattoreita tai häirintäyhdyshenkilöitä. Lisäksi toivottiin häiriköiville pelaajille kovempia rangaistuksia.

"- - Pelien kehittäjien pitäisi tukea pelaajia tässä, kehittäen ja kannustaen esim. report-toimintojen käyttöön, ja näistä pitäisi sitten myös saada riittävän vähästä riittävän tehokkaita rangaistuksia. Olisi voitava karsia sitä, ettei tällainen pelaaja sitten voisi vain luoda uutta pelitiliä ja jatkaa samalla linjalla - -"

"Helpommat kickbannit. Palkatut moderaattorit."

Vastauksissa esiintyvät peliyhteisöön ja muihin pelaajiin kohdistuneet ehdotukset kohdistuivat yhteisöllisyyden lisäämiseen ja muiden pelaajien velvollisuuteen mennä väliin, jos todistavat häirintää. Kanssapelaajilta toivottiin enemmän roh-

keutta tuomita häiritsevän henkilön käytös ja puolustaa kohdetta, tai jättää häiritsevä pelaaja ulkopuolelle pelistä. Yleisesti toivottiin parempaa ilmapiiriä ja tiiviimpää yhteishenkeä. Peliyhteisöltä toivottiin selkeää kannanottoa ja toimia, jos yhteisössä ilmenee toksisuutta. Yhteisön haluttiin lopettavan häiriköinnin kohtelu normaalina peliin kuuluvana käytöksenä, ja häiriköivä henkilö tulisi poistaa yhteisöstä.

"Peliyhteisöjen sisäinen nollatoleranssi; häiriköt ulos yhteisöstä"

"Muut pelaajat voivat vaikuttaa - - tekemällä häiritsijälle selväksi ettei sellainen käytös ole hyväksyttävää, ja joko ilmiantamalla tai jättämällä kyseinen pelaaja ulkopuolelle tekemisistä."

Yhteiskunnallisella tasolla vastauksissa tuotiin esille keskustelun ja kasvatuksen merkitystä, sekä naisten pelaamisen normalisointia. Keskustelua voisi käydä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, kouluissa tai suosittujen striimaajien johdolla heidän alustoillaan. Naisten pelaamista tulisi tuoda enemmän esille, ja naisia tarvittaisiin enemmän näkyville paikoille pelimaailmassa.

"Luultavasti kouluissa on jo paljon kiusaamistapauksia pelien takia, jossa kiusaaminen/häirintä jatkuu niin peleissä kuin koulussa. Vanhempien ja opettajien pitäisi sivistää, kertoa, opettaa"

"Peliyhteisön suhtautumisen pitäisi kokonaan muuttua tyttöjä ja naisia kohtaan. Ei pitäisi suhtautua pelaaviin naisiin "gamergirl" ajatuksella vaan pitää kaikkia ihan samalaisina ja samanarvoisina. Peli ei ole mikään deittisivusto täynnä miehiä, tai ainakaan sen ei pitäisi olla."

Muutamassa vastauksessa todettiin myös yksilön olevan vastuussa häirintään liittyvissä tilanteissa. Tämä tarkoitti esimerkiksi sitä, ettei tulisi provosoitua muiden toiminnasta, tai tulisi käyttäytyä tavalla, joka ei provosoi toisia. Lisäksi joissakin vastauksissa vastattiin yksinkertaisesti "en osaa sanoa", ja eräs vastaaja totesi häirintään puuttumisen olevan käytännössä mahdottomuus.

"Muiden pelaajien sekä pelaajan itsensä tulisi muistuttaa hyvästä käytöksestä sekä välttää tahallista provosointia."

"Käytännössä mahdottomuus puuttua"

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

7.1 Naisten kokema sukupuolittunut häirintä verkkomoninpeleissä

Ensimmäinen tutkimuskysymys opinnäytetyössä koski sitä, millaista sukupuolittunutta häirintää naiset kokevat pelatessaan verkkoympäristössä. Opinnäytetyön tulokset tukevat aiempien tutkimusten tuloksia, joissa todetaan naisten kokevan erilaisia häirinnän muotoja sukupuolensa takia pelatessaan verkkomoninpelejä. Aineistosta ilmeni, että suurin osa naisista koki häirintää joskus tai usein. Harvoin häirinnän kohteeksi kertoi joutuvansa noin kolmannes, ja kukaan ei vastannut joutuvansa häirinnän kohteeksi aina. Opinnäytetyön aineistosta ei voida kuitenkaan päätellä sitä kuinka iso osa naisista kokee häirintää pelatessaan verkkomoninpelejä, koska vastauksia kerättiin häirintää kokeneilta henkilöiltä. Aineistosta saa viitteitä vain siihen, kuinka usein häirintää kokeneita naisia häiritään.

Opinnäytetyön aineiston perusteella naiset pelasivat erityisen runsaasti kilpailullisiksi miellettyjä verkkomoninpelejä, joissa häirintä ja epäasiallinen käytös ovat yleisempiä kuin MMORPG-peleissä. Opinnäytetyössä ei suoraan tarkasteltu pelien tai pelilajityyppien välisten erojen vaikutusta häirinnän kokemiseen, mutta joidenkin pelien tiedetään olevan todennäköisempiä alustoja häirinnän kokemiselle. Myös opinnäytetyön aineistossa oli viitteitä tästä.

Aineiston perusteella naiset kokevat verkkomoninpeleissä useita erilaisia sukupuolittuneen häirinnän muotoja. Kaikista kyselyyn vastanneista naisista reilu 40% koki pelitaitojen ja pelitavan aliarviointia ja vähättelyä sukupuolen perusteella. Paljon koettiin myös esimerkiksi haukkumista, seksuaalista häirintää ja seksististä kommentointia sekä huumoria. Lisäksi noin viidennes naisista ilmoitti kokeneensa uhkailua sekä henkilökohtaisten asioiden utelua. Muita tunnistettuja häirinnän muotoja olivat ulkopuolelle jättäminen, griefing, ylisuojeleva ja ylikohtelias käytös sekä ylimääräinen ja liiallinen, peliin liittymätön huomio. Kaikki nämä häirinnän muodot nähtiin yleensä johtuvaksi pelaavien naisten sukupuolesta. Opinnäytetyön kysymyksenasetteluissa ei eroteltu sitä, mitä sukupuolta häiritsijä voisi olla. Monesti vastauksissakaan ei tuotu esiin häiritsevästi käyttäytyvän henkilön sukupuolta. Kuitenkin jos se tuotiin esille, kyse oli miesoletetuista.

Vastaajien keskuudessa oli hajontaa sen suhteen, mikä henkilökohtaisesti koettiin häirinnäksi. Joillekin kynnys leimata toisen käyttäytyminen häirinnäksi oli hyvin korkea, ja toisille taas kaikki esitetyt vaihtoehdot näyttäytyivät häirintänä. Tuloksista voidaan myös havaita, että joidenkin naisten mielestä kevytmielinen kiusoittelu ja rehentely nähtiin kuuluvan pelaamiseen, mutta henkilökohtaisuuksiin menevät heitot tai syrjivät kommentit ylittivät rajan. Tämän tyyppiset kommentit nähtiin häirintänä tai vähintäänkin häiritsevästä käyttäytymisestä. Ihmisten yksilökohtaisista eroista ja ylipäättään ilmiöiden harmaasta rajoista johtuen on vaikea esittää objektiivisia päätelmiä siitä, mikä on häirintää verkkomoninpeleissä ja mikä ei. Yksilökohtaisista eroista huolimatta aineiston perusteella voi havaita naisten kokeneen sukupuolittunutta häirintää, vaikka toisilla kynnys nimetä jokin toiminta häirinnäksi onkin korkeampi.

Opinnäytetyön tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että kaikki naiset eivät esimerkiksi voi tai uskalla käyttää ääniviestimiä torjuvan, loukkaavan tai häiritsevän käyttäytymisen pelossa, mikä taas heikentää näiden pelaajien osallisuutta. Monissa peleissä ääniviestimen käyttämisestä olisi suuri hyöty joukkueen sisäisen informaation kulkemiselle sekä koko joukkueen pärjäämiselle.

Aineistosta ei voi päätellä, että naisen iällä olisi merkittävää vaikutusta siihen, miten häirintä koetaan. Muutamat naiset kertoivat häirinnän kohtaamisen muuttuneen helpommaksi ajan myötä, mutta näitä vastauksia oli niin vähän, ettei niistä voida tehdä päätelmiä iän vaikutuksesta koettuun häirintään. Lisäksi aineistossa nuoremmat ikäluokat olivat niin vahvasti yliedustettuina, että iän vaikutuksesta kokemuksiin on ylipäättään hankala tehdä johtopäätöksiä.

Häirintä verkkomoninpeleissä koettiin yleensä erilaiseksi kasvokkain tapahtuvaan häirintään nähden. Verkkomoninpeleissä häirintää pidettiin suurempana ja röyhkeämpänä sekä sitä koettiin enemmän. Näihin syyksi nähtiin usein internetin mahdollistama anonymiteetti. Verkossa myös välttyttiin häirinnän fyysiseltä uhalta, mutta toisaalta peliympäristössä tapahtuvaa häirintää ei vastaajien mielestä oteta tarpeeksi vakavasti. Sen jopa katsotaan kuuluvan verkkomoninpelikulttuuriin, ja ihmisten pitäisi osata ottaa se vastaan, jos haluavat pelata. Yleisesti oltiin sitä mieltä, että verkkomoninpeleissä tapahtuva häirintä ei ole sen hyväk-

syttävämpää kuin kasvotusten tapahtuva häirintäkään. Peleissä tapahtuva häirintä on siis aineiston perusteella yleisempää sekä laadultaan erilaista, mutta silti yhtä tuomittavaa kuin verkon ulkopuolellakin tapahtuva häirintä.

Aiemmin luvussa 4 esitettyjen määritelmien mukaan opinnäytetyön aineistossa esiintyvien naisten voi todeta kokeneen häirintää, sukupuolista häirintää, syrjintää ja vihapuhetta sekä vihaista puhetta. Kuten todettua, ei ole helppo määritellä, kuuluvatko kaikki kokemukset yksiselitteisesti väkivallan piiriin, mutta kuitenkin koetun häirinnän voi nähdä tähdänneen esimerkiksi eriarvoisten toimijuuksien ja valta-asemien luomiseen. Häiritsevän toiminnan kulttuurillinen oikeuttaminen taas näkyy aineistossa ”se kuuluu peleihin” -tyyppisinä vastauksina. Näin verkkomoninpeleissä koettu häirintä, syrjintä ja väkivaltapohjainen toiminta arkistuvat ja jäävät joillekin näkymättömiksi, vaikka ovat havainnoitavissa.

Aikaisemmin opinnäytetyössä myös esitettiin, että sukupuoli ilmenee sekä sosiaalisena että ruumiillisena. Tämä näkyi myös aineistossa, kun monet naiset kertoivat heille sukupuolensa vuoksi asetetuista odotuksista, tai kehoonsa kohdistuvista kommentteista tai vaatimuksista. Sosiaalinen sukupuolisuus pelimaailmassa todentuu näissä esille tulleissa naisten kyvykkyyden kyseenalaistamisissa, sekä tietyn roolin vaatimisessa. Ruumiillinen sukupuoli puolestaan esiintyi erityisesti seksuaalisen häirinnän kautta. Häiriköijät tuntuivat käyttävän sekä sosiaalisen että ruumiillisen sukupuolen muotoa hiljentääkseen pelaavia naisia ja viedäkseen heiltä tilaa.

7.2 Naisten keinot käsitellä häirintää ja sen haittavaikutuksia

Toinen tutkimuskysymys koski häirinnän ja sen mahdollisten haittavaikutusten käsittelyä. Noin puolet vastaajista ei ollut kokenut haittavaikutuksia kokemansa häirinnän seurauksena, mutta haittavaikutuksia kokeneitakin oli noin 40%. Pieni osa vastaajista ei osannut sanoa varmaksi, kokiko haittavaikutuksia.

Verkkomoninpeleissä koettu häirintä ei yleensä vaikuttanut vastaajan pelaamiseen käytettyyn aikaan. Noin kolmannes vastaajista kertoi kuitenkin vähentä-

neensä verkkomoninpelaamiseen käytettyä aikaa, ja muutama nainen kertoi lopettaneensa pelien pelaamisen kokonaan. Huomattava joukko naisista oli siis kokenut itseensä kohdistuvan häirinnän haittavaikutuksena verkkomoninpelaajansa vähenemistä.

Häirinnän kokemukset aiheuttivat erilaisia, enimmäkseen kielteisiä tunteita kohteessaan. Tällaisia erilaisia tunteita ovat esimerkiksi eri asteinen ärtymys, viha ja suuttumus. Naiset kertoivat kokeneensa häirinnän seurauksena ahdistusta ja erilaisia alemmuuden tunteita, harmitusta ja pahaa mieltä sekä turhautuneisuutta, mutta jotkut tunsivat häirinnän seurauksena myös huvittuneisuutta ja sääliä häiritsijää kohtaan. Osa kertoi, ettei häirintä herättänyt oikeastaan minkäänlaisia tunteita. Häirinnästä siis aiheutui usein, vaikkei aina, negatiivisia tunteita kohteelle. Negatiivisten tunteiden taas voidaan nähdä olevan myös osa koettuja haittavaikutuksia.

Naiset toimivat monin eri tavoin, kun heihin kohdistui verkkomoninpeleissä häirintää. Lisäksi yleistä oli, että nainen saattoi reagoida eri tavoin eri kerroilla tai tilanteissa, joten yhtä selkeää menettelytapaa ei pysty yhdistämään yksilöön. Yleisin tapa vastata koettuun häirintään oli passiivinen, jolloin häiritsevään pelaajaan ei reagoitu suoraan. Häiritsijä jätettiin huomiotta ja hiljennettiin, estettiin tai ilmiannettiin käyttämällä pelin sisäisiä toimintoja. Jos häiritsijälle vastattiin, se tehtiin joko asiallisesti tai epäasiallisesti. Huumoria käytettiin myös jonkin verran häiritsijälle vastatessa. Häirinnän seurauksena peleistä myös poistuttiin tai pelaaja ei enää pelin aikana ottanut kontaktia muihin pelaajiin. Vaikka häirintään suhtauduttiin ja reagoitiin monilla eri tavoilla, oli lähes kaikilla vastaajilla kuitenkin jokin tapa toimia kohdatessaan itseensä kohdistuvaa häirintää. Näiden toimintatapojen voidaan nähdä olevan häirinnän kohtaamisen välittömiä käsittelykeinoja.

Kaikki häirintää kokeneet naiset eivät tunnistaneet kokeneensa häirinnästä aiheutuneen haittavaikutuksia. Ne, jotka kokivat kyselyn perusteella haittavaikutuksia, kokivat yleisimmin pelikokemuksen pilalle menemistä ja kykenemättömyyttä osallistua peliin kunnolla. Naiset kertoivat, etteivät välttämättä uskaltaneet pelata tuntemattomien kanssa tai pelata tiettyjä pelejä. Pelisuoritus saattoi myös kärsiä ja pelaaminen tai tiettyjen pelien pelaaminen oli vähentynyt tai lopetettu joko vä-

liaikaisesti tai kokonaan. Naiset kokivat häiritseviä vaikutuksina pelikulttuurisen osallisuuden heikentymistä, kun häirinnän häiritsevä vaikutuksena seuraa esimerkiksi kykenemättömyyttä osallistua peliin kokonaisvaltaisesti. Muita häiritseviä vaikutuksia olivat häirinnästä seuranneet negatiiviset tunteet ja mielialan lasku. Häirintä vaikutti muutamien naisten kohdalla epäedullisesti itsetuntoon sekä mielenterveyden ongelmiin kuten masennukseen ja ahdistukseen. Aineiston perusteella häirintä vaikutti yksilöön sekä pelimaailmassa että sen ulkopuolella. Useimmiten, joskaan ei aina, vaikutukset voi nähdä molemmissa samanaikaisesti.

Naiset kertoivat häiritsevien vaikutusten käsittelykeinoikseen toisille ihmisille puhumisen joko kasvokkain tai netissä, tai pyrkivänsä välttämään häirintätilanteita pelaamalla tuttujen kanssa. Häirintää pyrittiin sivuttamaan ja sille koetettiin olla antamatta mitään painoarvoa, tai sen yläpuolelle koitettiin päästä järjeistämällä häiritsijän toimintaa tai häirintätilannetta. Pelin sisäisiä toimintoja hyödynnettiin poistamalla häiriköijän mahdollisuus yhteydenpitoon. Pelistä saatettiin myös ottaa taukoa, jonka aikana tehtiin mieltä kohottavia asioita, tai häirintää käsiteltiin huumorilla. Häirinnästä seuraavien häiritsevien vaikutusten käsittelyyn naisilla näytti olevan monenlaisia työkaluja. Monessa vastauksessa esitettiin enemmän kuin yksi itselle ominainen tapa. Muutamat vastaajat tosin kertoivat, etteivät kokeneet tarvetta käsitellä häirintää tai sen häiritseviä vaikutuksia, ja toiset ilmoittivat, ettei heillä ole keinoja asioiden käsittelyyn.

Kuten opinnäytetyön luvussa 6.1. todetaan, tiedetään aiempien tutkimusten perusteella naisten salaavan sukupuolensa ehkäistäkseen peleissä kokemaansa häirintää ja syrjintää. Aineistossa hieman yli puolet naisista kertoi, ettei kokenut tarvetta salata sukupuoltaan pelatessaan verkkomoninpelejä. Reilu kolmasosa naisista kuitenkin halusi salata sukupuolensa pelatessaan erinäisistä syistä, joista suurimmat olivat ennaltaehkäistä häirintää ja ylipäättään ylimääräistä huomiota sukupuoltaan kohtaan. Opinnäytetyön tulokset ovat samansuuntaisia aiempien aihetta koskeneiden tutkimusten kanssa. Sukupuoli salattiin eri keinoja käyttäen, jotta välttyttäisiin häirinnältä ja syrjinnältä. Sukupuolen salaamisen voidaan nähdä olevan myös osa koetun häirinnän käsittelyä ja siihen reagointia. Voicechatin käyttöön liittyy enemmän aktiivista sukupuolen salaamista verrattuna muihin kommunikaation muotoihin.

7.3 Hyvän verkkomoninpelikulttuurin osatekijät

Kolmas tutkimuskysymys koski sitä, mistä tekijöistä naiset näkivät hyvän verkkomoninpelikulttuurin muodostuvan. Hyvä verkkomoninpelikulttuuri muodostui aineiston perusteella yhteisöllisyydestä, yhdenvertaisista lähtökohdista, positiivisesta ilmapiiristä ja peliympäristöstä, pelaamisen ilosta sekä onnistuneesta pelin sisäisestä yhteistyöstä. Vallitsevien asenteiden muuttamisella ja pelinkehittäjien aktiivisella osallistumisella nähtiin voivan vaikuttaa hyvän verkkomoninpelikulttuurin syntyyn.

Verkkomoninpelikulttuuri näyttäytyy opinnäytetyön tulosten perusteella sukupuolittuneelta, mutta opinnäytetyön aineistossa ilmeni myös se, että naiset eivät vastustensa perusteella vahvasta sukupuolijakoa vaan purkavat ja kyseenalaistavat sitä. Riippumatta siitä, oliko vastaaja esimerkiksi halunnut pelatessaan salata tai olla salaamatta sukupuolensa, vastauksissa todettiin, että sukupuolella ei ole tai ei pitäisi olla merkitystä verkkomoninpelejä pelatessa. Naisten vastauksissa painotettiin ylipäättään vahvasti sitä, että verkkopelit ja pelaaminen eivät ole vain miehille kuuluva asia, vaan myös naisilla on oikeus pelata ja nauttia pelaamisesta. Aineiston perusteella voidaan todeta, että hyvä verkkomoninpelikulttuuri muodostuu esimerkiksi yhdenvertaisista lähtökohdista, ja eräs yhdenvertaisuuden edistäjä olisi maskuliiniseen pelikulttuuriin perustuvan mies- ja naispelaajien välisen erottelun purkaminen.

Hyvässä verkkomoninpelikulttuurissa häirintä tuomitaan ja häirintään puututaan naisten vastausten perusteella aktiivisesti kaikkien tahojen toimesta. Aineistosta voidaan myös havaita, että hyvään verkkomoninpelikulttuuriin ei nähdä kuuluvan minkäänlainen häirintä, syrjintä tai epäasiallinen käyttäytyminen. Pelikulttuuri, joka perustuu esimerkiksi yhteisöllisyyteen, yhdenvertaisuuteen ja positiiviseen ilmapiiriin ja peliympäristöön, ei anna sijaa syrjintäperusteiselle häirinnälle tai käyttäytymiselle, joka sulkee toisia pelaajuuden ulkopuolelle.

Opinnäytetyön aineiston perusteella tiedetään mistä tekijöistä naiset ajattelevat hyvän verkkomoninpelikulttuurin muodostuvan. Nämä aiemmin mainitut tekijät ovat niitä mihin kaikki pelikulttuurin sisällä toimivat henkilöt voisivat panostaa,

jotta verkkomoninpelikulttuuria voitaisiin kehittää paremmaksi ja purkaa pelikulttuurin syrjiviä ja sukupuolittuneita rakenteita. Tuloksista voidaan yhteenvedona todeta, että hyvä verkkomoninpelikulttuuri muodostuu monista eri tekijöistä ja niin yksilön kuin yhteisönkin omasta toiminnasta.

7.4 Verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään puuttuminen

Viimeinen tutkimuskysymys koski verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään puuttumista. Aiemmin tarkasteltiin jo sitä, millaista häirintää naiset kokevat ja miten he sitä käsittelevät. Lisäksi puuttumisen voi nähdä olennaisena osana hyvän verkkomoninpelikulttuurin luomisessa, ja siksi on perusteltua myös kysyä, miten verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään voisi puuttua.

Kyselyyn vastanneista naisista suurin osa puuttui itse joskus tai usein toisiin pelaajiin kohdistuvaan häirintään, esimerkiksi puolustamalla, asiallisesti tai epäasiallisesti ”vastaan sanomalla”, pelin sisäisiä toimintoja käyttämällä tai tilannetta rauhoittamalla. Aineistossa ilmeni, että muiden kokemaan häirintään ei välttämättä puututtu siksi, että haluttiin välttää itseän kohdistuva negatiivinen käytös, tai puuttumisen ei nähty parantavan tilannetta. Vaikka suurin osa naisista toivoi, että häirintään puututtaisiin muiden pelaajien toimesta, olivat heidän kokemuksensa kahtia jakautuneet. Useimmissa vastauksissa kerrottiin muiden toisinaan puolustavan ja toisinaan hiljenevän tai lähtevän mukaan häirintään. Hieman useammin kerrottiin kuitenkin negatiivisista kokemuksista. Tuttujen ihmisten kerrottiin toimivan aktiivisemmin puolustajan roolissa kuin tuntemattomien. Vaikka useat naiset toivoivatkin häirintään puuttumista, eivät he itsekään aina uskalla puuttua toisten kokemaan häirintään siinä pelossa, että joutuvat itse kohteeksi, tai eivät usko sen vaikuttavan tilanteeseen.

Vastaajien mukaan pelaajan itse ei tulisi provosoitua muiden toimesta eikä myöskään käyttäytyä itse provosoivasti tai epäasiallisesti. Muiden pelaajien toivottiin puolestaan tulevan rohkeammin häiritsijän ja häirittävän väliin ja lopettavan hiljainen hyväksyntä verkkomoninpelien toksisuutta ja häirintää kohtaan. Tulosten perusteella häirintään puuttumista toivotaan, mutta toiveet ja pelimaailman todellisuus eivät näytä kohtaavan.

Peliyhteisöjen toivottiin ottavan selkeämmin kantaa yhteisöissä ilmenevään häirintään ja toimia aktiivisesti häirinnän sallivaa kulttuuria vastaan. Pelinkehittäjillä nähtiin olevan mahdollisuus vaikuttaa häirintään ensisijaisesti estämällä häiritsejää pelaamasta väliaikaisesti tai tarvittaessa lopullisesti. Pelinkehittäjiltä toivottiin myös tarkempia linjauksia, tehokkaampaa reagointia, vahvempaa moderointia ja julkisia kannanottoja häirintää vastaan. Näiden tahojen lisäksi naisten pelaamisen normalisoinnilla sekä keskustelun ja kasvatuksen keinoilla nähtiin voivan vaikuttaa häirintään. Vanhemmilla ja kasvattajilla, medialla ja e-sports -piireillä nähtiin olevan vastuuta asenneilmapiirin muutoksesta.

Vain muutama vastaaja oli sitä mieltä, että häirintään ei tarvitse puuttua verkkomoninpeleissä ollenkaan. Tulosten perusteella voidaan havaita, että suurimman osan mielestä häirintään puuttumisen vastuu kuuluu niin pelaajalle itselleen, muille pelaajille, peliyhteisölle kuin pelinkehittäjillekin. Työtä ja asenteiden muutosta näytetään vaativan kaikilta osapuolilta, ja tavoitteiden saavuttamiseksi vaaditaan eri tahojen yhteistyötä. Eri tahoilla on erilaisia rooleja ja niiden voidaan nähdä vaikuttavan eri mittakaavassa, mutta voidaan sanoa, että kaikkien on tehtävä työtä muutoksen eteen. Ehdotettujen toimintatapojen voi nähdä myös vaikuttavan laajemmin aiemmin pohdittuun hyvän verkkomoninpelikulttuurin syntyymiseen.

Häirintään puuttuminen on siis usean eri tahon vastuulla. Yksiselitteistä, helppoa ratkaisua ongelmaan ei ole, vaan se näyttäisi vaativan pitkäjänteistä ja monitahtoista yhteistyötä. Kaivataan osaltaan tiukempaa moderointia tai kovempia rangaistuksia häiriköijille, mutta toisaalta ongelma vaikuttaa pohjimmiltaan olevan sukupuolittuneissa syrjivissä rakenteissa, joita ei yksin moderoinnilla paranneta. Laajassa mittakaavassa vallitsevaan kulttuuriin ja ihmisten asenteisiin voidaan vaikuttaa teoilla ja sanoilla sosiaalisen konstruktionismin periaatteiden mukaisesti. Näin ollen yksilötasollakin tapahtuva vuorovaikutus vaikuttaa lopulta laajempaan kokonaisuuteen, ja vastuun voi katsoa erityisesti olevan niillä, joilla on paljon kuulijoita, kuten esimerkiksi kuuluisat e-sports-pelaajat tai twitch-striimajat.

8 POHDINTA

8.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyöprosessimme sai alkunsa aiemmin tehdyn seminaarityön innoittamana syksyllä 2018. Myös omakohtainen kiinnostus pelaamiseen ja tasa-arvon ongelmiin ohjasivat opinnäytetyön aiheen valintaa. Olemme alusta asti tiedneet, että opinnäytetyömme aihe on laaja, mutta halusimme kuitenkin pitää kiinni kunnianhimoisista tavoitteistamme. Aihe on meille molemmille tärkeä, ja halusimme tehdä sen kanssa mahdollisimman hyvää työtä. Toisaalta aiheen tärkeys aiheutti ongelman siinä mielessä, että halusimme tutkia ja pohtia kaikkea ja näin ollen opinnäytetyön aiheen rajaaminen oli meille haastavaa.

Pitkä prosessi antoi kuitenkin paljon tilaa reflektoida aiemmin tehtyjä ratkaisuja sekä korjata joitain huomaamiamme virheitä. Toisaalta tämä johti osittain vähän turhankin tarkkaan hienosäätöön ja asioiden kyseenalaistamiseen. Loppupuolella prosessia pystyimme tarkastelemaan kriittisesti esimerkiksi kyselylomaketta, ja pystyisimmekin mielestämme nykyään esimerkiksi esittämään tarkempia kysymyksiä.

Teoreettinen viitekehys opinnäytetyölle muodostui prosessin edetessä ja päättyi lopulta pitämään sisällään sukupuolen, häirinnän, verkkomoninpelit ja näiden keskinäisen vuorovaikutuksen. Lähdeaineisto löytyi lopulta melko helposti aiheen tarkennuttua, ja teorian muodostuminen tuntui luontevalta. Lähdeaineistossa on paljon englanninkielistä materiaalia, mikä osaltaan kertoo myös siitä, kuinka vastikään suomalaisessa tutkimusperinteessä aiheeseen on tartuttu.

Opinnäytetyön metodologia muodostui tavoitteesta saavuttaa laaja, mutta asiasta tietävä vastaajakunta. Opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään teoriaohjauksella otteella sekä kvalitatiivisia että kvantitatiivisia menetelmiä, joka osoittautui opinnäytetyömme tarpeille hyväksi ratkaisuksi.

Aineisto opinnäytetyötä varten kerättiin käyttäen sähköistä kyselylomaketta. Kyselylomake oli luonnollisesti yksi tärkeimpiä osuuksia opinnäytetyömme tekemisessä ja käytimme sen muotoiluun paljon aikaa. Kyselylomakkeen käsitteissä ja kysymysten asettelussa pyrittiin sellaiseen muotoiluun, joka olisi kaikille vastaajille helposti ymmärrettävä ja yksiselitteinen. Kyselylomake suunniteltiin siten, että kysymykset etenivät helposti vastattavista taustatietokysymyksistä enemmän pohdintaa vaativiin kysymyksiin. Kysely perustui vastaajien vapaaehtoisuuteen, eikä ollut sidottu esimerkiksi paikkakuntaan tai instituutioon, vaan kyselyyn sai vastata kuka tahansa verkkomoninpelejä pelaava naiseksi identifioituva henkilö. Vastaus tapahtui anonyymisti, sillä opinnäytetyössä ei tarvittu vastaajien henkilötietoja.

8.2 Eettisyys ja luotettavuus

Laadullisessa tutkimuksessa objektiivinen luotettavuus on usein lähes mahdotonta, mutta tutkimuksen luotettavuutta voidaan tarkastella esimerkiksi reliabiliteetin ja validiteetin kautta. Reliabiliteetilla tarkoitetaan tulosten toistettavuutta ja pysyvyyttä ja validiteetilla sitä, että tutkitaan oikeita asioita. Myös huolellinen dokumentaatio lisää tutkimuksen luotettavuutta. (Kananen 2014, 146–147, 153.) Opinnäytetyön luotettavuutta ja läpinäkyvyyttä on pyritty vahvistamaan opinnäytetyöprosessin tarkalla dokumentoinnilla. Olemme huolellisesti esitelleet opinnäytetyön vaiheita ja käytettyjä menetelmiä sekä perustelleet tehtyjä valintoja.

Olemme noudattaneet opinnäytetyössä myös hyvää tieteellistä käytäntöä (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, N.d.). Olemme toimineet rehellisesti, huolellisesti ja eettisiä tiedonhankintamenetelmiä käyttäen, esimerkiksi vastaajien anonymiteetin huomioiden. Opinnäytetyössä on myös asianmukaisesti viitattu tutkijoiden julkaisuihin sekä muiden henkilöiden materiaaleihin.

Koska aihe on meille molemmille lähellä sydäntä, pitää olla erityisen tarkka puolueettomuuden ja objektiivisen tarkastelun kanssa. Tutkija on aina tulkitsijan asemassa tehdessään tutkimusta, ja niin olemme mekin tämän opinnäytetyön yhteydessä (Kananen 2008, 24–28). Olemme pyrkineet kriittiseen reflektioon prosessin aikana, jotta henkilökohtaiset ajatuksemme eivät vaikuttaisi opinnäytetyöhön.

Aihe on erittäin tunnelatautunut, joten tämä oli toisinaan vaikeaa. Ollaksemme mahdollisimman objektiivisia pyrimme kuitenkin keskustelemaan sekä toistemme että muiden ihmisten kanssa aiheesta ja arvioimaan ajatuksiamme ja tekstiämme kriittisesti.

Aineistosta voi huomata, että joidenkin pelien pelaajat ovat siellä ylliedustettuina. Tämä selittyy luultavasti osittain niillä pelaamiseen liittyvillä yhteisöillä, joihin kyselylomaketta on levitetty. Joidenkin pelien ylliedustus saattaa puolestaan vaikuttaa tässä opinnäytetyössä saatuihin tuloksiin, sillä eri pelien yhteisöt ovat esimerkiksi ikäjakaumaltaan erilaisia, jolloin pelaajien välinen vuorovaikutus pelien sisälläkin saattaa olla erilaista. Pelit ovat myös luonteeltaan erilaisia, ja kilpailulliset pelit vaikuttavat olevan todennäköisempiä ympäristöjä häiriköinnille.

Sähköistä kyselylomaketta käytettäessä ei voi olla täysin varma, kuka kyselyyn vastaa. Vaikka saatekirjeessä kerroimme etsivämme 18 vuotta täyttäneitä naisia, kyselyyn vastasi kuitenkin sekä alaikäisiä että miehiä. Tätä ennakoiden kyselylomakkeessa oli mahdollista valita sukupuolekseen myös mies ja iäkseen alle 18. Tällöin nämä vastaukset saatiin helposti karsittua aineistosta pois. Tästä huolimatta emme voi olla varmoja, että kaikki itsensä 18 vuotta täyttäneiksi naisiksi ilmoittaneet olisivat oikeasti sitä. Lisäksi poistimme aineistosta parhaamme mukaan kaikki trollivastaukset, mutta luonnollisesti näiden vastausten tunnistaminen perustuu omaan havainnointiimme ja valintoihimme, jolloin virheen mahdollisuus on aina olemassa.

Kyselylomake kuitenkin mahdollisti vastaajan täyden anonymiteetin, mitä pidimme eettisesti tärkeänä. Joidenkin kokemukset häirinnästä saattavat olla vakaviakin, jolloin niistä on ehkä helpompi puhua nimettömästi. Lisäksi vastaajaan aiheeseen liittymättömät ominaisuudet eivät pääse vahingossakaan vaikuttamaan opinnäytetyön tuloksiin. Sähköistä kyselylomaketta oli myös helppo välittää laajalle yleisölle eri keskustelukanavien kautta, jolloin otantaa ja näin luotettavuutta saatiin osaltaan kasvatettua.

Vaikka olimme pyytäneet vastaajiksi pelkästään naisia, saimme vastauksia myös miehiltä ja muutamalta muunsukupuoliselta henkilöltä. Päätös ottaa muunsu-

kupuolisten vastaukset mukaan aineistoon oli pitkän harkinnan tulos, johon päädyttiin kuitenkin, koska heidän kokemuksensa pohjautuivat samoihin perusteisiin kuin naisillakin. Emme halunneet näiden vastauksien kuitenkaan erottuvan joukosta ja heikentävän anonymiteettiä, joten päädyimme kutsumaan vastaajien ryhmää ”naisiksi”. Tämän valinnan eettisyyden voi kyseenalaistaa, mutta katsoimme sen olevan tilanteen vaihtoehtoista pienin paha.

8.3 Pohdintaa tuloksista

Häirintään liittyvät tulokset eivät yllättäneet meitä, sillä osasimme odottaa vastausten mukaisia kokemuksia aikaisemmin tekemämme seminaarityön, omien kokemusten, aikaisemman tutkimuksen ja median perusteella. On erittäin ilmeistä, että sukupuoli on monilla naisilla se tekijä, jonka vuoksi tämä saa osakseen häirintää. Kulttuurisesti luotu pelaajuuden rooli on maskuliininen ja pelaajan oletusarvo tuntuu olevan mies. Jos tätä oletusarvoa ei olisi, naisten ei pelatesaan tarvitsisi tulla ”ulos kaapista” mahdollisesti epätoivottua huomiota itseensä vetäen.

Opinnäytetyön tuloksista voi huomata, että itseen kohdistuva häirintä saattaa vaikuttaa pelaamiseen käytettyyn aikaan niin, että se vähenee tai jopa loppuu. Vaikka enemmistön peliaikaan häirintä ei vaikuttanutkaan, on pieneenkin vähemmistöön kohdistuvat vaikutukset huomioitava. Yksikin häirinnän seurauksena pelaamisen lopettava henkilö on liikaa. Verkkomoninpelaaminen on parhaimmillaan ihmiselle mielihyvää ja hyvinvointia tuottava harrastus siinä missä muutkin, ja tämän voimavaran muuttuminen kuluttavaksi ei ole toivottavaa ihmisen hyvinvoinnin kannalta.

Opinnäytetyön aineisto antaa viitteitä siitä, että naisten kokemat sukupuolesta johtuvat häirinnän, ulkopuolisuuden ja vähättelyn kokemukset sekä niistä seuraavat mahdolliset haittavaikutukset heikentävät ainakin joidenkin naisten pelikulttuurisia osallisuuden mahdollisuuksia. Tietyn pelin pelaamisen lopettaminen, pelaamisen aikana syntyneet negatiiviset tunteet tai pakko pitää sukupuoli salassa vasten tahtoaan ovat mielestämme esimerkkejä siitä, miten häirintä ja nykyinen

pelikulttuuri saattavat osittain sulkea naisia monin tavoin pelaamisen ja siihen liittyvän toiminnan ja kulttuurin ulkopuolelle. Mielestämme tarvetta pelikulttuurin kehittämiseksi inklusiivisemmaksi siis näyttäisi olevan.

Pelikulttuuriin kuuluvan fleimaamisen ja häirinnän ero on toisinaan häilyvä, ja häirinnän olemassaolo tai siihen puuttumisen tarpeellisuus kyseenalaistetaan aika ajoin aiheeseen liittyvässä keskustelussa. Usein kehoitetaan häirittyjä kasvattamaan paksumpi nahka tai todetaan, ettei ainakaan itse loukkaannu ikävästä käytöksestä. Tulee kuitenkin huomioda, että kaikilla peliin osallistuvilla ei välttämättä ole samoja lähtökohtia esimerkiksi mielenterveyden tai sosiaalisen historian osalta, jolloin ulkoapäin asetetut vaatimukset tuntuvat kohtuuttomilta. Pelikulttuurisen osallisuuden vaatimuksena ei tulisi olla se, että häirinnän ja toksisen käytöksen pystyy ohittamaan.

Opinnäytetyömme tulokset naisten häirinnän kokemuksista verkkomoninpeleissä ovat samansuuntaisia aiemman kansainvälisen tutkimuksen ja suomalaisten selvitysten kanssa. Vaikka tutkimusta aiheeseen liittyen on jo jonkin verran olemassa, halusimme tuoda osaltamme mukaan näkökulmaa verkkomoninpelikulttuurin kehittämisestä, häirintään puuttumisesta ja häirinnän käsittelyn keinoista tähän ajankohtaiseen yhteiskunnalliseen keskusteluun. Pelaamisen huomioiminen myös sosiaalialan kontekstissa on tärkeää, sillä pelaaminen on yhä useammalle tärkeä ja merkityksellinen sosiaalinen ympäristö, jossa kohdataan muita ihmisiä sekä luodaan ja ylläpidetään ihmissuhteita.

Olemme mielestämme onnistuneet opinnäytetyön tavoitteissa ja saimme tutkimuskysymyksiin vastaukset. Kuvasimme naisten kokemuksia sukupuolittuneesta häirinnästä sekä siitä aiheutuvista haittavaikutuksista ja niiden käsittelykeinoista. Tuotimme uutta tietoa ilmiöstä ja toimme opinnäytetyöhön myös kehittämisnäkökulmaa keräämällä ajatuksia siitä mitkä tekijät luovat hyvää verkkomoninpelikulttuuria. Opinnäytetyömme osallistuu yhteiskunnalliseen keskusteluun ja auttaa purkamaan pelikulttuurissa esiintyviä syrjiviä rakenteita sekä edistämään yhdenvertaisuutta.

8.4 Jatkotutkimusehdotuksia ja palaute

Tällä opinnäytetyöllä haluttiin tuoda esille naisten kokemuksia ja ajatuksia verkkomoninpeleissä tapahtuvasta häirinnästä useasta eri näkökulmasta. Opinnäytetyön laajuuden vuoksi jokaista tutkimuskysymystä ei päästy tutkimaan kovin syvällisesti, mutta opinnäytetyömme tutkimuskysymysten ja aiheen tarkempi ja syvempi tarkastelu olisi ehdottoman tärkeää. Opinnäytetyömme tulokset ja naisten kokemukset antavat viitteitä siihen, että tarvetta jatkotutkimukselle on. Erityisesti tutkimuskysymyksiä 2, 3, ja 4 tulisi tutkia tarkemmin ja perusteellisemmin, sillä niistä ei tunnu olevan vielä yhtä paljon tutkimusmateriaalia kuin ensimmäisestä tutkimuskysymyksestä.

Opinnäytetyön olisi voinut toteuttaa myös esimerkiksi suorittamalla haastatteluja, jolloin otanta olisi ollut pienempi mutta opinnäytetyön teemoja olisi voinut tarkastella syvällisemmin. Vaihtoehtoisesti kyselylomakkeella olisi voinut ottaa rajatun aihealueen tarkempaan käsittelyyn. Aiheesta olisi voinut tehdä myös toiminnallisen opinnäytetyön, jolloin ilmiön tutkimisen lisäksi siihen pyritäisiin aktiivisesti vaikuttamaan erilaisten työpajojen avulla esimerkiksi tunnetyöskentelyn tai pelikasvatuksen kautta.

Lisäksi aihetta voisi jatkaa esimerkiksi tutkimalla tarkemmin peleissä tapahtuvan häirinnän yhteyttä pelaamisen vähentämiseen ja lopettamiseen. Mielenkiintoista olisi esimerkiksi se, millainen häirintä saa ihmisen lopettamaan harrastuksensa eli pelaamisen tai mikä puolestaan saa yksilön jatkamaan pelaamista häirinnästä huolimatta.

Pelikulttuurin sukupuolittuneita rakenteita ja esimerkiksi häirinnän kokemuksia voisi jatkotutkia ja tarkastella myös muista kuin naisten näkökulmasta, sillä pelikulttuurin maskuliinisuus voi olla vahingollista myös miehille ja rajoittaa miesten pelikulttuurisen osallisuuden mahdollisuuksia. E-lomakkeeseen vastasi myös joukko miehiä, joita ei laskettu trollivastauksiksi. Nämä vastaukset kuitenkin rajattiin aineiston ulkopuolelle, koska ne eivät kuuluneet opinnäytetyön haluttuun aihepiiriin. Vastaukset kuitenkin osoittivat, että miehilläkin on sanottavaa verkkomoninpeleissä tapahtuvasta häirinnästä. Samoin tarkempaan tarkasteluun olisi

tärkeää ottaa sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöt ja heidän kokemuksensa. Kiinnostavaa olisi myös vertailu muunsukupuolisten sekä miesten ja naisten häirinnän kokemusten välillä. Toisaalta myös täysin sukupuolesta riippumaton tutkimus pelaajien kokemuksista esimerkiksi verkkomoninpelikulttuurin kehittämiseen olisi varmasti tarpeellinen.

Lopuksi opinnäytetyön kyselyyn vastanneet saivat halutessaan antaa vielä kyselystä palautetta tai kertoa jotain, mihin kyselylomake ei antanut puitteita. Palautetta, yksittäisiä tarinoita ja kokemuksia saatiin runsaasti. Saadussa palautteessa kiitettiin meitä kyselystä ja tärkeän asian esille nostamisesta. Palautteessa oli mukana myös joitain kommentteja, joilla kiistettiin opinnäytetyömme aihe ja relevanssi. Myös joillakin alustoilla tai ryhmissä, johon kysely oli jaettu, esiintyi vastaavaa kommentointia. Meitä kutsuttiin esimerkiksi kukkahattutädeiksi ja henkilöiksi ”jotka haluavat lytätä toisia pelaajia koska eivät itse osaa pelata”. Eräs esimerkki pelikulttuurissa vallitsevasta sukupuolittuneisuudesta voisikin olla juuri naisten verkkomoninpeleissä kokeman häirinnän kieltäminen ja tässä tapauksessa opinnäytetyön tekijöiden ja sen aiheen vähättely. Lisäksi palautteessa huomioitiin, että kaikenlainen pelaavien naisten jalustalle nostaminen saattaa lisätä pelaavien miesten ennakkoluuloja ja nostaa häirinnän todennäköisyyttä. Esimerkkeinä annettiin pelkästään naisista muodostetut tiimit, vain naisille suunnatut turnaukset ja ”nättejä pelaajanaisia ihannoiva twitch-kulttuuri”.

Vaikka pelaajien sukupuolijakauma yleisesti on nykyään melko tasainen, verkkomoninpeleissä naiset ovat edelleen vähemmistönä. Tällöin on tärkeää saada heidän äänensä ja kokemuksensa mahdollisista epäoikeudenmukaisuuksista kuuluviin. Lisäksi vähemmistön edustajia tulee puolustaa tarpeen tullen, jolloin voidaan myös esittää kysymys enemmistön vastuusta asian ratkaisemisessa.

Pelikulttuurin kehittäminen yhdenvertaisemmaksi ja tasa-arvoisemmaksi on tärkeää, jotta jokainen voi pelata omana itsenään ilman pelkoa häirinnästä tai syrjinnästä. Tässä tapauksessa esimerkiksi naisten pelaamisen normalisointi on tärkeässä asemassa, jotta sukupuoleen kohdistuvaa epätoivottua käytöstä saataisiin kitkettyä pois. Verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään puuttuminen sekä pelikulttuurin laajempi kehittäminen yhdenvertaisemmaksi lisäisi monien ihmisten pelikulttuurista osallisuutta.

*"O[!]len pelannut 25vuotta, se on minulle rakas harrastus. Pelaan hyvin vähän verkko-
moninpelejä, lähinnä huonojen kokemusten takia. Olen oppinut pitämään sukupuoleni
piilossa, koska haluan neutraalia suhtautumista. Peliporukat olen kasannut oikeasta
elämästäni, en vain siksi, että haluan pelata kivassa porukassa, vaan koska minun on
ollut pakko. - - Minusta se on epäreilua. Maksan pelistä saman hinnan kuin ahdistelijat.
Miksi minä olen se, joka saa vähemmän?"*

*"Normaalisti en ikinä käyttäisi näin paljon aikaa yhdenkään kyselyn näpyttämiseen
mutta nyt oli todella lähellä sydäntä aihe, jos te joskus nämä tutkimustuloksenne jos-
sain julkaisette ja siellä on edes yksi tyttö joka ymmärtää että ei tarvitse häirintää sietää
tai poika joka miettii että olisinkohan ensi kerran hiljaa kun kuulen tytön äänen pelissä
niin silloin oli ainakin minun aikani hyvin käytetty :) ihanaa että olette valinneet tämän
aiheeksenne, ei se lopu jos sitä ei nosteta pinnalle koskaan."*

LÄHTEET

- #EmmeVaikene: Mitä on vihapuhe ja miten se liittyy sukupuoleen? 2017. Soronen, S. (toim.) Helsinki: Terveysten ja hyvinvoinnin laitos.
- Aaltonen, S. 2006. Tytöt, pojat ja sukupuolinen häirintä. Helsinki: Yliopistopaino.
- Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. 4. uudistettu painos. Tampere: Vastapaino.
- Alin, E. 2018. Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Luettu 17.8.2019. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- Andrews, T. 2012. What Is Social Constructionism? Grounded Theory Review: An International Journal 2012/11(1). Luettu 1.10.2019. <http://groundedtheoryreview.com/2012/06/01/what-is-social-constructionism/>
- Arendt, H. 1969. On Violence. New York: Harcourt, Brace & World.
- Ask, K., Svendsen, S. & Karltrøm, H. 2016. Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. Norsk Medietidskrift 23.
- Berger, L. & Luckmann, T. 1994. Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen: Tiedonsosiologinen tutkielma. Suomentanut ja toimittanut Vesa Raiskila. Helsinki: Gaudeamus. Alkuperäinen teos The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge, 1966.
- Butler, J. 1999. Gender trouble: Feminism and the subversion of identity. New York: Routledge.
- de Beauvoir, S. 1973. The Second Sex. New York: Vintage.
- Chess, S. 2017. Ready player two: Women gamers and designed identity. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Consalvo, M. 2007. Cheating: Gaming Advantage in Video Games. Cambridge, (MA): The MIT Press.
- Consalvo, M. 2012. Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. Verkkojulkaisu. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology 1. Luettu 10.11.2019. <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>
- Denzin, N. 1978. The research act. A theoretical introduction to sociological methods. Chicago.
- Duggan, M. 2015. Gaming and gamers. Verkkojulkaisu. Julkaistu 15.12.2015. Pew Research Center. Luettu 12.11.2019. <https://www.pewresearch.org/inter-net/2015/12/15/gaming-and-gamers/>

Entertainment software association ESA. 2019. Essential facts about the computer and video game industry. Verkkojulkaisu. Luettu 1.10.2019. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>

Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.

Friman, U. 2015a. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Verkkojulkaisu. Teoksessa Koskimaa, R., Suominen, J., Mäyrä, F., Harviainen, T., Friman, U. & Arjoranta, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. 23–38. Luettu 14.10.2019. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-03.pdf>

Friman, U. 2015b. Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset? Verkkojulkaisu. WiderScreen 3/15: Eri- ja samanarvoisuus digitaalisessa maailmassa – Equality and inequality in digital environments. Luettu 17.10.2019. <http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toiset/>

Friman, U. 2017. Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä? Blogiteksti. Julkaistu 22.5.2017. Luettu 18.6.2019. <https://www.verke.org/blog/naiset-tytot-digitaalinen-pelaaminen/>

Friman, U. 2018. Sukupuoli ja pelikulttuuri. Videoluento. Pelitutkimus Suomessa 2018 – luentosarja. 27.3.2018. Turun yliopisto. Porin yliopistokeskus. https://www.youtube.com/watch?v=BzeVwfUUU_g

Friman, U. 2019. Kuka on pelaaja? Pelaajaidentiteetin monet puolet. Teoksessa Tossavainen, T. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy, 87 – 95.

Friman, U. Tulossa. Suomalaisten naispelaajien tutkimushaastattelut (20kpl) 2014–2017. Tekijän hallussa.

Galbin, A. 2014. An Introduction to Social Constructionism. Verkkojulkaisu. Social Research Reports 26/2014, 82–92. Luettu 13.10.2019. https://www.researchreports.ro/images/researchreports/social/srr_2014_vol026_004.pdf

Hathaway, J. 2014. What Is Gamergate, and Why? An Explainer for Non-Geeks. Artikkel. Julkaistu 10.10.2014. Luettu 14.6.2019. <https://gawker.com/what-is-gamergate-and-why-an-explainer-for-non-geeks-1642909080>

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) 2014. Pelikasvattajan käsikirja. 2. painos. Tampere: Tammerprint Oy.

Heikkilä, T. 2004. Tilastollinen tutkimus. 5. uudistettu painos. Helsinki: Edita

Hiltunen, L. N.d. Graduaineiston analysointi. Luentomateriaali. Jyväskylän yliopisto. Luettu 2.8.2019. http://www.mit.jyu.fi/ope/kurssit/Graduryhma/PDFt/aineiston_analysointi2.pdf

- Jane, E. 2017. Misogyny online. A short (and brutish) history. London: Sage Publications Ltd.
- Jenkins, H. 2002. "Täydellinen liikkumavapaus". Elektroniset pelit sukupuoli-sidonnaisina pelikenttinä. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) 2002. Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus. 153 – 186. Suomentanut Erkki Huhtamo. Alkuperäinen teos From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games 1998.
- Jennings, S. 2006. Massively Multiplayer Games for Dummies. Indiana: Wiley Publishing Inc.
- Juul, J. 2009. A casual revolution: Reinventing video games and their players. Cambridge: MIT Press.
- Juvonen, T., Rossi, L. & Saresma, T. 2010. Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Vastapaino.
- Kallio, K-P., Kaipainen, K. & Mäyrä, F. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15.
- Kananen, J. 2008. Kvali: Kvalitatiivisen tutkimuksen teoria ja käytänteet. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kananen, J. 2011. Kvantti: Kvantitatiivisen opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. Luettu 23.11.2019. <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>
- Kangas, S. 2002. "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.
- Kaukinen, R. 2019. Kohti parempaa pelikulttuuria. Teoksessa Tossavainen, T. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy, 100 – 114.
- Kasvi, J. 2010. Miljoona avataria ei voi olla väärässä. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. Porvoo: WS Bookwell Oy, 16–19.
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere: Tampereen yliopisto, informaatiotieteiden yksikkö. Luettu 20.10.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=1>

Korhonen, N., Jauhola, L., Oosi, O. & Huttunen, H-P. 2016. Usein joutuu miettimään, miten pitäisi olla ja minne olla menemättä – Selvitys vihapuheesta ja häirinnästä ja niiden vaikutuksista eri vähemmistöryhmiin. Selvityksiä ja ohjeita. Oikeusministeriön julkaisu: Oikeusministeriö. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-259-496-9>

Kuznekoff, J. & Rose, L. 2013. Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. Verkkojulkaisu. Vaatii käyttöoikeuden. New Media & Society, 15(4), 541-556. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444812458271>

MacNaughton, G. 2000. Rethinking gender in early childhood education. London: Sage.

Matthew, E. 2012. Sexism in Video Games [Study]: There is Sexism in Gaming. Price Charting. Verkkojulkaisu. Julkaistu 6.9.2012. Luettu 9.3.2019. <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>

McDaniel, A. 2016. Women in Gaming: A Study of Female Players' Experiences in Online FPS Games. Verkkojulkaisu. Mississippi: The University of Southern Mississippi. Luettu 3.3.2019. https://aquila.usm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1429&context=honors_theses

Mertala, P. & Salomaa, S. 2019. Tietoista pelikasvatusta. Teoksessa Tossavainen, T. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy, 15–29.

Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. 2016. Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio. Verkkojulkaisu. Tampere: Tampereen yliopisto, informaatiotieteiden yksikkö. Luettu 15.8.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ojala, H., Palmu T. & Saarinen J. (toim.) 2009. Sukupuoli ja toimijuus koulutuksessa. Tampere: Vastapaino.

Paul, C. A. 2018. The toxic meritocracy of video games. Why gaming culture is the worst. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Pelikeskus Score. 2019. Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. Luettu 13.6.2019 <http://score.munstadi.fi/non-toxic-syrjimat-on-pelikulttuuri/>

Pentikäinen, A. 2010. Nuorten pelikulttuurit. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. Porvoo: WS Bookwell Oy, 9–13.

Poland; B. 2016. Haters. Harassment, Abuse and Violence Online. Nebraska: Potomac Books.

Puolakka, S. 2012. Tytöiksi ja pojiksi: Vanhempien sanavalinnat ja sukupuolen sosiaalinen oppiminen. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitos. Pro gradu -

tutkielma. Luettu 14.10.2019. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/40707/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201301161062.pdf>

Ronkainen, S. 2017. Mitä väkivalta on? Erojen tärkeydestä, yhteyksien näkemisestä. Teoksessa Niemi, J., Kainulainen, H. & Honkatukia, P. (toim.) Sukupuolistunut väkivalta. Oikeudellinen ja sosiaalinen ongelma. Tampere: Vastapaino, 19–35.

Rossi, L. 2010. Sukupuoli ja seksuaalisuus, eroista eroihin. Teoksessa Saresma T., Rossi L., & Juvonen T. (toim.) Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Vastapaino, 21–38.

Ruddock, E. & Ruhala, A. 2010. Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. Porvoo: WS Bookwell Oy, 36–47.

Saanilahti, M. 1999. Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri: Tutkimusraportti 1. Tampere: Tampereen yliopisto.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkkojulkaisu. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Luettu 1.6.2019. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>

Shaw, A. 2014. Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Skirrow, G. 1986. Hellivision. An analysis of video games. Teoksessa MacCabe, C. (toim.) High Theory/Low Culture. Analysing Popular Television and Film. Manchester: Manchester University Press.

Siitonen, M. 2007. Social interaction in online multiplayer communities. Jyväskylän yliopisto. Humanistinen tiedekunta. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Luettu 26.10.2019. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/13444/9789513929312.pdf>

Sihvonen, T. 2010. Miksi tytöt ja pojat pelaavat erilaisia pelejä? Katsaus sukupuolittuneen peliharrastuksen taustoihin. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin. Porvoo: WS Bookwell Oy, 20–29.

Sotamaa, O. 2009. Pelin Henki: kulttuurisen pelitutkimuksen kysymyksiä. Luentomateriaali 15.4.2009. Luettu 23.11.2019. <https://www.slideshare.net/ollisotamaa/pelin-henki-luento-5>

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry. N.d. Arvot, missio & visio. Luettu 13.6.2019 <https://seul.fi/seul/arvot-missio-visio/>

Suomen virallinen tilasto (SVT): Vapaa-ajan osallistuminen. Verkkojulkaisu. Digipelaaminen 2017, Liitetaulukko 16. Verkkomoninpelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %. Helsinki: Tilastokeskus. Luettu 29.11.2019. http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_tau_016_fi.html

Suomen virallinen tilasto (SVT): Vapaa-ajan osallistuminen. Verkkojulkaisu. Digipelaaminen 2017, Liitetaulukko 18. Verkkoroolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %. Helsinki: Tilastokeskus. Luettu 29.11.2019. http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_tau_018_fi.html

Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) 2002. Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus. 98–130.

Sosiaalialan korkeakoulutettujen ammattijärjestö Talentia ry 2017. Arki, arvot ja etiikka. Sosiaalialan ammattihenkilön eettiset ohjeet. 7. painos. Helsinki: Puna-musta Oy.

Thorne, B. 1993. Gender play: girls and boys in school. Buckingham: Open University Press.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 5. uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. N.d. Hyvä tieteellinen käytäntö. Luettu 9.1.2020. <https://www.tenk.fi/fi/hyva-tieteellinen-kaytanto>

Typpö, J. 2016. Seksismi ja naisviha riivaavat jatkuvasti kasvavaa e-urheilua, ja Miisa Nuorgam haluaa että asiaan puututaan vihdoin. Uutinen. Julkaistu 28.11.2016. Luettu 18.6.2019. Vaatii lukuoikeuden. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000004884626.html?ref=a-luet-#4>

Törmä, S., Pitkänen, S. & Huotari, K. 2015. Sukupuolittuneet pelikentät. Naisten pelaaminen kulttuurisena ja yhteiskunnallisena ilmiönä Suomessa. Kuntoutussäätiön työselosteita 49/2015. Verkkojulkaisu. Luettu 14.11.2019 https://kuntoutussaatio.fi/files/2109/Sukupuolittuneet_pelikentat.pdf

Vaarala, N. 2017. Naisiin kohdistuvaa häirintää yritetään kitkeä verkkopeleistä. Uutinen. Julkaistu 29.10.2017. Luettu 18.6.2019. <https://www.ksml.fi/kotimaa/Naisiin-kohdistuvaa-h%C3%A4irint%C3%A4%C3%A4-yritet%C3%A4%C3%A4n-kitke%C3%A4-verkkopeleist%C3%A4/1062110>

Vanderhoef, J. 2013. Casual threats: The feminization of casual video games. Verkkojulkaisu. Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology, vol 2. <https://adanewmedia.org/2013/06/issue2-vanderhoef/>

Vilkka, H. 2010. Sukupuolen ja seksuaalisuuden kohtaaminen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilkka, H. 2015. Tutki ja kehitä. 4. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Williams, K. 2012. When Gaming Goes Bad: An Exploration of Videogame Harassment Towards Female Gamers. Verkkojulkaisu. Kokoelmassa Boothe Prize Essays 2012–2013. The University of Stanford. Luettu 11.3.2019. <https://undergrad.stanford.edu/planning/gallery/when-gaming-goes-bad-exploration-videogame-harassment-towards-female-gamers>

Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014. Annettu Helsingissä 30.12.2014.

Yhdenvertaisuusvaltuutettu, N.d. Mitä on vihapuhe? Luettu 25.11.2019. <https://www.syrjinta.fi/vihapuhe>

Yee, N. 2008. Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. Teoksessa Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (toim.). Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming. Cambridge, MA: MIT Press, 83–96. Luettu 7.3.2019. <http://nick-yee.com/pubs/BBMK%20Yee.pdf>

LIITTEET

Liite 1. Kyselylomake

1 (4)

Naisten kokema häirintä verkkomoninpeleissä ja siihen puuttuminen

Tervetuloa kyselyyn!

Kyselyn tekeminen kestää noin 15 - 30 minuuttia. Vastaaminen ja vastausten käsittely tapahtuvat anonymisti.

Taustatiedot

1. Ikä

- ☐ alle 18
- ☐ 18 - 21
- ☐ 22 - 25
- ☐ 26 - 29
- ☐ 30 - 33
- ☐ 34 - 37
- ☐ 38 ja yli

2. Sukupuoli

- ☐ nainen
- ☐ mies
- ☐ muu

Pelaaminen

3. Kuinka kokenut pelaaja koet olevasi? (1=aloittelija, 5=erittäin kokenut)

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

4. Kuinka usein käytät pelatessa voicechattia?

- ☐ en koskaan
- ☐ harvoin
- ☐ joskus
- ☐ usein
- ☐ aina

5. Kuinka usein käytät pelatessa tekstichattia?

- ☐ en koskaan
- ☐ harvoin
- ☐ joskus
- ☐ usein
- ☐ aina

6. Kuinka usein tuot sukupuolesi esille tekstichatissa?

- ☐ en koskaan
- ☐ harvoin
- ☐ joskus
- ☐ usein
- ☐ aina
- ☐ en käytä tekstichattia

7. Koetko tarvetta salata sukupuolesi pelatessasi?

- ☐ kyllä
- ☐ en
- ☐ en osaa sanoa

Voitko perustella miksi / miksi et?

8. Mitä verkkomoninpelejä pelaat eniten? (max. 3)

Häirintä

9. Minkälainen toiminta on mielestäsi häirintää verkkomoninpeleissä?

- ☐ Ulkopuolelle jättäminen
- ☐ Haukkuminen
- ☐ White knight -ilmiö (yliavulias tai ylisuojeleva käytös)
- ☐ Seksuaalinen ahdistelu
- ☐ Seksistinen huumori
- ☐ Pelitaitojen tai -tyylin kommentointi
- ☐ Henkilökohtaisten asioiden utelu
- ☐ Griefing (pelin ominaisuuksien tahallinen väärinkäyttö tarkoituksena häiritä muita pelaajia)
- ☐ Flirttailu, iskurytykset
- ☐ Uhkailu

Muu, mikä? (Voit vastata useamman)

10. Kuinka usein koet häirintää verkkomoninpeleissä? (vastaamalla "en koskaan" lomakkeen kysymykset 15 - 19 menevät piiloon)

- ☐ en koskaan
- ☐ harvoin
- ☐ joskus
- ☐ usein
- ☐ aina

11. Millaista häirintää olet itse kokenut verkkomoninpeleissä?

12. Miten muut reagoivat sinuun kohdistuvaan häirintään?

13. Onko häirintä verkkomoninpeliympäristössä erilaista kuin kasvokkain tapahtuva häirintä?

- ☐ kyllä
- ☐ ei
- ☐ en osaa sanoa

Voitko perustella kantasi?

14. Onko häirintä tai epäasiallinen käytös pelatessa hyväksyttävämpää kuin kasvokkain?

- ☐ kyllä
- ☐ ei
- ☐ en osaa sanoa

Voitko perustella kantasi?

Häirinnän käsittelyn keinot

15. Onko itseesi kohdistunut häirintä vaikuttanut verkkomoninpelaamiseen käyttämäsi aikaan?

- ☐ ei ole
- ☐ kyllä, lisääntyi
- ☐ kyllä, väheni
- ☐ kyllä, lopetin

16. Millaisia tunteita itseesi kohdistuva häirintä verkkomoninpeleissä herättää sinussa?



17. Miten toimit, kun sinuun kohdistuu häirintää verkkomoninpeilympäristössä?



18. Koetko että kokemallasi häirinnällä on sinuun jonkinlaisia haittavaikutuksia?

- ☐ kyllä
- ☐ ei
- ☐ en osaa

Millaisia?



19. Millaisia keinoja sinulla on käsitellä itseesi kohdistuvaa häirintää ja sen mahdollisia haittavaikutuksia?



Häirintään puuttuminen

20. Puututko tilanteeseen jos muita häiritään?

- ☐ kyllä, usein
- ☐ kyllä, joskus
- ☐ en
- ☐ en osaa sanoa

Jos vastasit kyllä, niin miten puutut?

Jos vastasit ei, voitko perustella miksi?

21. Kenen pitäisi mielestäsi puuttua verkkomoninpeleissä tapahtuvaan häirintään?

- ☐ pelaajan itse
- ☐ muiden pelaajien
- ☐ peliyhteisön
- ☐ pelinkehittäjien
- ☐ ei tarvitse puuttua

Muu, mikä? (Voit vastata useamman)

22. Miten nämä tahot voisivat puuttua häirintään?

23. Mistä hyvä verkkomoninpelikulttuuri mielestäsi syntyy?

Vapaa sana

Heräsikö tämän lisäksi muita ajatuksia? Haluatko vielä jakaa jonkin tarinan tai antaa palautetta? Sana on vapaa!

Liite 2. Saatekirje

Kutsu kyselyyn

Olemme Tampereen ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden sosionomiopiskelijoita, ja teemme opinnäytetyötä naisten verkkomoninpeleissä kokemasta häirinnästä ja siitä, miten häirintään voisi verkkomoninpeleissä puuttua. Toivomme että opinnäytetyöllämme saisimme tuotua myös enemmän näkyvyyttä tälle ilmiölle. Jokainen vastaus on arvokas ja tarpeellinen.

Haemme kyselyymme vastaajiksi täysi-ikäisiä (18 vuotta täyttäneitä) naisia, joilla on kokemusta sosiaalisesta kanssakäymisestä ja häirinnästä verkkomoninpelien yhteydessä. Verkkomoninpeleillä tarkoitamme pelejä, jossa pelaaja on vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa, esimerkiksi tekstichatin tai mikrofonin välityksellä.

Opinnäytetyö toteutetaan kyselytutkimuksena Tampereen ammattikorkeakoulun e-lo-makkeella. Kyselyyn osallistuminen on vapaaehtoista ja antamianne tietoja käsitellään nimettöminä ja luottamuksellisesti. Tulokset julkaistaan niin, että vastaukset eivät ole yhdistettävissä yksittäiseen vastaajaan. Aineisto on ainoastaan opinnäytetyön tekijöiden käytössä ja hävitetään opinnäytetyöprosessin jälkeen.

Linkki kyselyyn: <http://lomake.tamk.fi/lomakkeet/28216/lomakkeet.html>

Aikaa kyselyn vastaamiseen on 03.04.2019 asti.

Mikäli Teillä on jotain kysyttävää tai haluatte lisätietoja opinnäytetyöstämme, vastaamme mielellämme. Kiitos jo etukäteen osallistumisesta!

Opinnäytetyön tekijät:

Kiia Jokela
Sosionomiopiskelija (AMK)
Tampereen ammattikorkeakoulu
kiia.jokela@tuni.fi

Kaisa Kuhalainen
Sosionomiopiskelija (AMK)
Tampereen ammattikorkeakoulu
kaisa.kuhalainen@tuni.fi

Liite 3. Analyysiesimerkki

1 (2)

ESIMERKKIVASTAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Hymyillä vaan. Ei niitä pidä ottaa tosissaan	Ei ota vakavasti	Huumori	ITSEEN KOHDISTUVAN HÄIRINNÄN JA HAITTA-VAIKUTUSTEN KÄSITTELYN KEINOT
en ota sitä tosissani			
Puhua pelikaverien kanssa ja heittää huumoria asiasta	Huumori		
Vitsailla, itseni kustannuksella ja häirinnän aiheuttajan			
Antaa kommenttien mennä yhestä korvasta sisään ja toisesta ulos.	Ei reagoi	Ei reagoi	
Olen kuin niitä ei olisi-kaan			
Yritän unohtaa asian mahdollisimman pian	Unohtaa		
Minulla on itsetunto kohdillaan, en jää päiväkausiksi miettimään ikäviä kommentteja vaan unohdan melko pian.			
Päästä vaan häirinnän yläpuolelle mielessään. Ymmärtää että luultavasti häiritsijällä on asiat huonosti, tai koettelee omia rajojaan.	Järkeistää asian		
Jos kovasti rupeaa mietityttämään niin ajattelen sen häirintää harrastavan näkökulman, miksi hän purkaa omaa oloaan jne			
Pari myös verkkomoninpelejä pelaava nais-/muunsukupuolista ystävää, joiden kanssa asioista voi puhua.	Puhumalla läheisille	Tukiverkoston hyödyntäminen	
Keskustelen läheisteni kanssa asiasta.			
Facebookissa on tosi paljon hyviä naisten nörtti- ja peliryhmiä joissa olen päässyt purkamaan turhautuneisuuttani	Puhumalla turvalliselle yhteisölle		

ESIMERKKIVASTAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Olen osana Discord kanavaa jossa voin purkaa ja käsitellä asiaa toisten ihmisten kanssa, saan heiltä tukea ja kannustusta.			
monesti pelaan juurikin kavereiden kanssa, että voi sitten tukea toisiaan			
Koitan löytää entuudestaan tuttuja ihmisiä, joiden kanssa palata pelin pariin pelaamaan turvalisellä rentohenkisellä kokoonpanolla	Pelaamalla tut- tujen kanssa		
Mutetan häiriköijät heti kun teksti alkaa mene- mään siihen suuntaan	Mykistää		
Mutee ihmiset ja koittaa olla lukematta chättiä		Pelin toimintojen hyödyntäminen	
Estän pelaajat ja ilmian- nan tarvittaessa block	Estää		
Pidän taukoa pelistä, kunnes mieleni on rau- hoittunut.	Ottaa tauon pelistä		
Jos koen häirintää lope- tan pelaamisen hetkeksi			
osaan piristää itseäni muilla asioilla, esim. kat- somalla netflixia eli muu- ten vain rentoutumalla ja tekemällä asioita joista pidän	Tekee muita asioita	Pelin tauottami- nen	
teen jotain muuta haus- kaa; kirjoitan tai piirrän. Tai lähden salille.			
En oikein tiedä miten kä- sitellä sitä	Ei osaa		
Ei ole			
Ei tarvetta käsitellä		Ei käsittele	
toistaiseksi en koe että olisi ollut ihan hirveästi tarvetta "käsitellä" sitä	Ei koe tarvetta		